

COMMODORE VILÁG 90/12

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA

A WAREZ CASTLE ajánlata karácsonyra

Még mindig a legfrissebb az országban: **WAREZ CASTLE**! A vadonatúj játékokat nálunk találod meg a leggyorsabban, ugyanakkor régebbi sikerprogramok is nagy választékban! Szükséged van bármelyik programra, ami a CoV-ban megjelent? Ők is tőlünk kapják a programokat! A WAREZ CASTLE 64-es programküldő szolgálat, CSAK C64-en és CSAK LEMEZEN! Itt következik októberi/novemberi újdonságokat tartalmazó HOT WAREZ-kategóriánk:

01: **CURSE OF RA**: A VU LUNG-hoz hasonló logikai játék, néhány upgrade-del színesítve, nagyszerű grafikával.
02: **CLUE MASTER DETECTIVE**: Nyomozós társasjáték.
BIGFOOT: Érdekes stílusú akciójáték, kiváló animációval és grafikával.
03: **DIGITAL TANGRAM**: Az ismert logikai játék feldolgozása 64-en.
ATOMIC ROBO KID: Mászkálós akciójáték egy robot szerepében.
04: **GOOFY'S RAILWAY EXPRESS**: A DUCK TALES után egy újabb része a Disneysoft sorozatának Goofy kutyával és Miki egérrel.
SILKWORM IV.: Az ismert shoot'em up legújabb része (preview).
DONALD'S ALPHABET CHASING: A Disneysoft-sorozat 3. része Donald kacsával.
HELLHOLE: Az AFTER THE WAR után szabadon.
05: **MICKEY'S RUNAWAY ZOO**: A Disneysoft-sorozat 4. része ismét Miki egérrel és Goofy kutyával.
HARD DRIVIN': Az Amigás autószimulátor C-64-en.
AVENTURE ESPACIAL: Hagyományos menüvezérelt kalandjáték egy űrbázison.
06/07/08: **BUCK ROGERS**: Egy újabb klasszikus kivitelezésű RPG a távoli jövőben, a népszerű képregényfigura szerepében.
IKARI WARRIORS III.: A kommandó küldetése folytatódik!
09: **SLY SPY**: Az OCEAN legfrissebb akciójátéka, amelyben szárazon, vízen és víz alatt nézünk szembe az ellenfelekkel.
10: **TURN IT**: Az ismert VU LUNG nevű kínai logikai játék legújabb feldolgozása
RUGBY MANAGER: A menedzserjátékok kedvelői ezúttal az amerikai profiligában prónálhatják ki képességeiket.
PHANTASM: Brutális shoot'em up, aprólékos grafikai kidolgozással (preview).
CLASSIC TRAINER: Menedzserjáték egy versenylóistálló trénerének szerepében.
SOCCER DIRECTOR: Futballmenedzser.
11: **SNOWSTRIKE II.**: Az F-15 Eagle repülőgépszimulátor folytatása, újabb küldetésekkel.
12: **RICK DANGEROUS II.**: A nagyszerű akciójáték folytatódik, ha lehet még nagyobb poénokkal és jobb grafikával.
MONTY PYTHONS FLYING CIRCUS: Bizarr környezetben játszódó arcade.
13: **KING'S BOUNTY**: Érdekes típusú, a középkorban játszódó arcade/adventure. Mintha keresztezték volna az IRON LORD-ot bármelyik szerepjátékkal és nyakon öntötték volna egy adag stratégiával. A grafikájával egyébként kenterbe veri az IRON LORD-ot.
TIME MACHINE: Időutazás egy őrült professzorral. Arcade/adventure, tiszta TUSKER.
14/15: **WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO**: Nyomozós kalandjáték, nagyszerű grafikával, mulatságos animációval. Majdnem ugyanolyan szép, mint Amigán (3 lemezoldal).
NIGHT BREED: Az OCEAN legújabb akciójátéka, hatalmas lövöldözés.
16: **SUNNY SHINE**: ZAK McKRACKEN-szerű adventure.
17/18: **DUCK TALES**: Donald kacsák harca az Év kacsája címért. Arcade, kaland és stratégia egyben, szuper grafikával.

Ez a lista a november 10-i állapotot rögzíti és már réges-régen elavult, mire ez a hirdetés megjelenik. Felbélyegzett válaszborítékért viszont bárkinek elküldjük legfrissebb, naprakész HOT WAREZ-listánkat. Igyekszünk speciális igényeket is kielégíteni: ha nem találnád a keresett programot kollekcióinkon, írd meg a címét, csinálunk egy olyat is (amennyiben ez a program egyáltalán létezik 64-en)! Természetesen nem ez a teljes hot-készlet, de budget játékokat nem kívánunk ebben a kategóriában szerepeltetni. Mivel a HOT WAREZ-kategória sorszámozása frissességtől függően állandóan változik, kérünk mindenkit, hogy ha ebből rendel, tüntesse fel a játék címét is!

Most pedig következhetnek a piszkos anyagiak: egy kollekció (azaz 2 lemezoldal) ára mindössze **250 Ft**, amely magában foglalja a lemez árát + a postaköltséget + a postai utánvét költségét + 25% ÁFA-t (több lemez rendelésekor nem kell további postaköltséget fizetnünk, így minden további kollekció ára 200 Ft-ra módosul). Természetesen bármilyen esetlegesen hibás lemezt díjmentesen kicserélünk.

Felhívnánk azon kedves megrendelőink figyelmét, akik túlzottnak találják árainkat, hogy a programmásolás is, mint minden más egyéb, adó és ÁFA-köteles tevékenység! Amennyiben egyéb hasonló jellegű szolgáltatás nálunk olcsóbb árakat kínálna, az azért lehetséges, mert adót és ÁFA-t nem fizetnek, így az első pénzügyi ellenőrzés tevékenységük felszámolására és büntetés fizetésére fogja kényszeríteni őket.

Minden megrendelőnknek köszönjük a belénk helyezett bizalmát és kellemes ünnepeket kívánunk!

Postacímünk: Warez Castle, Budapest, Pf. 363/b, 1519

Intro

Tartalom



Most az egyszer olvasd már el!...

Kellemes karácsonyt kívánunk mindenkinek (ha mondjuk most május van, akkor mindenki gondoljon a következőre) és rögtön elöljáróban szeretnénk is megkérdezni, hogy sikerült-e előfizetni a CoV (Neeeeee! Még ne lapozz!) 1991. évi számaira? (Mert ha nem, ez a lehetőség még mindig adott!)
A bevezető címe most az egyszer nem "**Épp ez jutott eszünkbe**..." lett, mert most véletlenül egy fontos dolgot szeretnénk itt elmondani. Íme:

A CoV 13. száma (91/1) január végén vagy február elején fog megjelenni!

Ennek az oka két részből tevődik össze és nagyon egyszerű: az előfizetők pénzét lenyeltük, leléptünk az országból, most boldogan élünk a Noontonyte-szigeteken és... miket beszélünk már itt össze-vissza?! Szóval a Posta január 1. hatállyal átszervezi a lapterjesztést és ez némi kiesést okoz náluk. A másik ok az, hogy a nyomda nem dolgozik az ünnepek között, így a nyomást mindenképpen csak január második hetében tudják majd elkezdeni. Felesleges tehát bárkinek is levelet írnia, hogy "hol van már a CoV 13?!" vagy különféle pletykákat terjesztenie (mint a nyári szünet utáni késés miatt), miszerint csődbe mentünk, pereskedünk a Postával meg ilyen hasonló vidám dolgok — legkésőbb február első hetében kapható lesz a CoV 13. A késést természetesen majd megint be fogjuk hozni, szóval egy ideig megint 3-4 hetente fogunk megjelenni. Ezért az apró kellemetlenségért mindenkitől elnézést kérünk — sajnos ezek rajtunk kívülálló dolgok, amelyeket el kell fogadnunk és punktum. Felhívnánk a figyelmeteket arra is, hogy a jövő évi első számtól valószínűleg lecseréljük a címlap logoját CoV-ra!
A másik nagy érdeklődésre számottartó téma a CoV Évkönyv. Néhányan elégedetlenkedtetek, hogy miért nem jelenik meg karácsonyra — már szóltunk mi is és CoVboy is, hogy idén már semmiképpen nem jött volna össze. A megjelenését a nyári szünet idejére tervezzük (kb. júniusban vagy júliusban). Az elképzeléseink a tartalmáról még mindig nem változtak, tehát 200 oldal, A4, 199,— Ft, felerészben 64 és Amiga játék- és felhasználói programok leírása. Természetesen szívesen fogadunk előjegyzést is rá, de a CoV-ban tájékoztatunk benneteket a megjelenés pontos dátumáról is.
Jónéhány vállalkozó kedvű olvasónk ajánlkozott, hogy szívesen részt venne a CoV terjesztésében. Az ötletet nagyszerűnek tartjuk, így tehát **szívesen fogadjuk bárkinek a jelentkezését, aki közép- vagy felsőfokú iskolájában elvállalná a CoV terjesztését**! (A részleteket levélben.)

Végül — de nem utolsósorban! — szeretnénk minden Olvasónknak megköszönni, hogy az idén megvásárolta a lapunkat és őszintén reméljük, hogy jövőre is velünk lesztek.

Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kívánunk!

Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: (nem mondom meg!)
Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Anonymus, nem szereti, ha leírják a nevét; Gábor, aki lelőtte a képernyőket; és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni)
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Csapongó gondolatok...

Most ugyan az eddigiektől egy kissé rendhagyó módon fogjuk használni ezt az oldalt, de azért rendeltetésszerűen, mert olyan témáról lesz szó, ami gyakorlatilag mindenkit érinteni fog a CoV olvasói közül.
Előzetes hírek szerint valószínűleg decemberben fogja tárgyalni a Parlament az ún. informatikai törvényt (bár nemcsak a Magyar Televízió, hanem az országgyűlés is fenntartja a műsorváltoztatás jogát...). Ez a törvény egy átfogó reformnak ígérkezik a különféle informatikai tevékenységek és adathordozók (többek között a software) jogvédelmét illetően. A szerzői copyright védelme ugyanis Magyarországon ezidáig kissé furcsán festett: a copyright jogainak védelmében csak az léphetett fel, aki a termékét a Szerzői Jogvédőnél bejegyeztette — csak ebben az esetben volt érvényesíthető a nyugati cégek worldwide copyrightja is (ami kábé a "szabad rablás" nevű tevékenységet eredményezte — a video mellett elsődlegesen a software területén). A tervezetből az derül ki, hogy az új törvény ezeket az állapotokat kívánja megszüntetni, ami ugyan politikailag és gazdaságilag mindenképpen előnyösebb szinben tünteti fel hazánkat a Nyugat üzletemberei előtt — a magánemberben viszont néhány egészen érdekes gondolatot indít el.
Kezdjük az eszmefuttatást azzal a nyilvánosan sehol nem jegyzett ténnyel, hogy a Magyarországon közkézen forgó mikroszámítógépes software 99%-a kalózáru (ebbe most ne vegyük bele az IBM PC-ket: a tudatlan felhasználók vírusoktól való rettegése és a magyarországi dealerek szaporodó száma talán már a hihetetlenül hangzó 90% alá nyomta ezt az értéket).
Nyilvánvaló, hogy a magyarországi játékfogyasztók közül csak elenyésző szám vett eredeti 'gyári' programot, szinte mindenki másolta valahonnan. Ennek az egyszerű oka, hogy játékot majdnem kizárólag csak a Novotrade forgalmaz Magyarországon és ez is csak egy körömfeketényi része a nyugati játékválasztéknak. Ráadásul amit árulnak — a jogdíjak miatt — a játékfogyasztók anyagi helyzetéhez képest nevetségesen drága (a frissességről pedig már ne is beszéljünk). Így aki játszani akar a gépén az — közvetve bár, de — majdnem 100%-osan nyugati cracker-csapatokra van utalva.
(Itt rögtön meg is állhatunk egy szóra, hogy eloszlassunk egy eléggé eluralkodott félreértést: 'cracker' nem az, aki fáradtságot nem kímélve beírja a nevét a már megtört programokba, hanem az, aki a gyári programot megtöri. Ha egy intro mosolyog rád egy játék elejéről, amiben magyar cím vagy név van, akkor az nem azt jelenti, hogy ő törte meg a programot, hanem azt, hogy ő az importőr, rajta keresztül került be az országba. A cracker introja a játék betöltődése **előtt** látható!)
Mivel előre még nem lehet tudni, hogy hogyan gondolja ez a törvény megszüntetni ezt az állapotot, mit fog ebből az országgyűlés megszavazni és hogyan fog ez gyakorlatban megvalósulni, inkább nézzük meg, hogyan működik ez a rendszer Nyugaton (de ezt azért nem kell előrejelzésnek felfogni...).
Egy software-nél már ősrégi szokás, hogy a gyártó valamilyen módon megpróbálja megakadályozni, hogy a programból illegális másolat készüljön. Mivel a védelmet leggyakrabban szintén software úton próbálják megvalósítani, hm, hát nem mindig koronázza teljes siker ezirányú erőfeszítéseket — egy valamennyire is képzett programozónak előbb-utóbb sikerül lepucolnia a védelmet bármilyen programról (az erre fordított idő általában a töredéke annak, amit a gyártó programozói a védelem fejlesztésébe beleöltek...). A software-forgalmazók kezdetben nem nagyon foglalkoztak azokkal a mókás kedvű fiatalokkal, akik programozói tudásukat arra használták, hogy másolhatóvá tegyék a védett programokat — jelentéktelen tényezőknek tartották őket. Aztán idővel sikerült ráébredniük, hogy ezek a fiúk tovább is küldik a megtört programokat az ismerőseiknek (azok meg még tovább...) és a fél világ az ő játékukkal játszik, miközben egy árva fityinget nem fizetett érte. Mivel az is megfordult a fejükben, hogy a játékosok népes serege talán fizetni is hajlandó lenne a játékért, ha nem lenne más választása, jött a nagy elhatározás: ki kell küszöbölni a cracker nevű kellemetlen tényezőt a képből. Sőt, nemcsak őt: a másolók népes hadát is!
1988-ban alakult meg a software-forgalmazók nemzetközi érdek- és jogvédelmi szervezete, az **E.L.S.P.A.** (most éppen nem jut eszünkbe, hogy ez minek is a rövidítése, de úgysem ez a lényeg). A szervezet az összes nyugati országban kirendeltséget tart fenn és totális háborút folytat az illegális másolatok terjedése és terjesztése ellen. A bevetett fegyvereik: ellenpropaganda és a software-rendőrség.
Az ellenpropaganda általában a rendőrségi eljárással való fenyegetésben merül ki. A nagyobb számítógépes játékokkal foglalkozó lapokban állandóan szembetűnnek egész oldalas hirdetéseik a hatalmas haláffejekkel: **"THE PIRACY IS THEFT"** (A kalózkodás lopás!) Ezt a jelmondatot általában mulatságos fotókompozíciókkal is díszítik: az egyik legjellemzőbb az a plakátjuk, ahol az egyik fotón egy gyári lemez (képaláírás:*"Ez a lemez többórányi élvezetet biztosít számodra!"*), a másikon pedig egy másik lemez a másolás dátumával (képaláírás:*"Ez a lemez pedig többhavi börtönt."*)
A plakátjaik ugyan megmosolyogtatóak lennének az érintettek előtt, viszont az E.L.S.P.A. nemcsak a levegőbe beszél: a fenyegetés beváltására minden országban rendelkezésükre áll a software-rendőrség is. Ezek a fickók elég kemény legények és elég kemény eszközökkel is dolgoznak. A dolgok mostanában már odáig fajultak, hogy néhány copy-partit szabályszerűen szétvertek: az összes lemezt és gépet lefoglalták, a résztvevőket pedig egy hűvösebb helyre szállították... (Volt szerencsénk látni néhány fotót is egy ilyen partiról.) Érdekes adalék, hogy az NSZK-ban (elnézést: Németországban) már lehet kapni 6 havi börtönt azért, ha házkutatásnál egy másolt lemezre bukkannak a hivatlan látogatók.
Az E.L.S.P.A. tevékenysége ebben a tekintetben sikeresnek mondható: lényegesen sikerült visszaszorítaniuk a software-kalózkodást. Természetesen teljesen nem tudták (és nem is tudják soha) megszüntetni — mindössze minden kalóznak együtt kell élnie egy ilyen fenyegetéssel.

Az imént elmondottak a nyugati helyzetet jellemezték — egyelőre még semmi sem utal arra, hogy nálunk is hasonló dolgok lennének várhatóak. (**Hát én azért kissé meglepődnék, amikor Kovács József főtörzsőrmester fejbekólint a gumibotjával, mert egy ártatlan kinézetű KING'S BOUNTY-t halászott elő az ágyam alól... — CoVboy**) Mindenesetre azért el lehet gondolkozni azon, hogy amennyiben ez a törvény megszületik, valósággá válhat Magyarországon is egy ilyen állapot. Figyelembe véve a hazai software-"kínálatot" és főleg azoknak az árát, teljesen irreálisnak tartanánk, hogy ha egy ilyen jellegű dolgot akarna valaki hazánkban bevezetni. Azt elmonfhatjuk, hogy ugyan már felhősödik az ég, de még nem esik — egyelőre Keleten a helyzet változatlan....



Sunny Shine

"Az ígéret szép szó — ha betartják úgy jó" — mondja a közmondás és igaza van. A CoV 10-ben vad vigyorral vetettük magunkat a **SUNNY SHINE**-ra és néhány röpke másodperc alatt végig is játszottuk volna, ha nem akadályoznak meg bennünket holmi kellemetlenségek — ha nem fagyott volna ki egy helyen már rég le is töröltük volna. Időközben sikerült beszerezni egy másik változatot belőle, ami szintén WEASEL+DEEJAY-törés, de attól függetlenül működik. Természetesen — hogy ne maradjunk valami extra nélkül — a mostani verzió sem tökéletes: csak az 1, 2 és 8 számú helyre kimentett játékállást sikerül visszatölteni, a többinél permanens FLIP DISK OVER feliratot szemlélhetünk. Tehát az élet megint szép — hát akkor folytassuk mi is *Sunny* kalandjait az élet vidám oldalán! Természetesen a szokásos tipphalmaz formájában:

• Ott hagytuk abba a múltkor, hogy miután a bejáratot őrző zsaruknak felmutattuk az azonosítási kártyánkat, beballagtunk a sikátorba. A sikátorban az egyik ház ajtaja hirtelen kidől, egy fehér ruhás fickó szalad ki belőle és a kezében egy füstölgő revolverrel elvágtat jobbra. A bátor *Sunny* természetesen azonnal a nyomába ered, merthogy ő tudvalevőleg az özvegyek és árvák védelmezője. Vajon miféle szörnyű bűnt sikerül megakadályoznunk?... Semmilyet. A következő képernyőn kiderül, hogy véletlenül egy filmforgatás kellős közepébe sikerült belecsöppennünk. A rendező azonnal lefújja a felvételt és bájos mosollyal érdeklődik az őt körülvevők seregétől, hogy ki a jóisten ez az idióta (gyanúnk, hogy ez a definíció ránk vonatkozik...). Rövid fogadkozás következik a rendőrök hamarosan megtörténő leöléséről, ami aztán a mi személyünkre is kiterjed. A fehér ruhás *Mike* "baby" kap 10 perc szünetet, mert bizonyára nagyon elfáradt az ajtó kirugdosásában. Az új sikerfilm forgatása a nagyszerű *Mike Michaels* főszereplésével tehát most szünetel egy kicsit nagyszerű színrelépésünk miatt — talán illene valahogy kiengesztelnünk a rendezőt, különben tényleg leöl bennünket... Ha sajnálkozva közöljük vele, hogy tulajdonképpen csak a toalettet keressük (SORRY, I'M ONLY...), úgy kirúgnak innen bennünket, hogy a lábunk sem éri a földet. Ugyanezt eredményezi, ha azt állítjuk, hogy csak egy autogramot akartunk az isteni *Mike*-tól szerezni (ONLY ONE AUTOGRAPH...). Ellenben mindjárt szent lesz a béke, ha a nagy sietségre elszívunk a rendezővel egy isteni L&M cigarettát (TO THAT SHOCK...). Máris töltődik *Sunny* vigyorgó képe, mert ez (már megint) nagyon jól esett. Az azonosítási kártyánkat meglátva a rendező megkérdezi, hogy mi volnánk-e azok a dublőrök, akire már olyan régen várnak? Nyilvánvaló, hogy nem kell csodálkoznunk a dolgon (STUNTMAN?...) és nem is kell *"Igen, fiam, szerencséd, hogy eljöttem hozzád"* (RIGHT, BABY) választ adni — természetesen mi vagyunk a várva várt dublőr, csak eltévedtünk, míg sikerült végre egy doboz L&M-et vennünk valahol (RIGHT, BUT I'VE GOT...). Na, akkor jól van, megnyugszik a rendező úr is — de legközelebb azért jó lenne ha időben itt lennénk, mert fenéken leszünk billentve. Lehet átkocogni az öltözőbe, mert néhány perc múlva forgatják az autós jelenetet...

• Az öltözőben a tükör előtt éppen valakit alakítgat egy sminkes, de velük egyelőre ne foglalkozzunk, inkább siessünk a ruhásállványhoz. Itt nagyon mókás dolgok lógnak: a lehető legviccesebb ruhák különböző filmekből, de teljesen szokatlan méretekben. Rendezni (SORT DA CLOTHES) nem kell őket, mert *Sunny* szerint ez így jó ahogy van. Inkább vegyünk magunkhoz egyet (TAKE DRESS). Négyféle ruha látszik használhatónak és egy számmal kell kiválasztani, hogy melyikre gondolunk: válasszuk az elsőt, mert ez *Mike Michaels* ruhája a filmben (a most következő forgatáshoz erre lesz szükségünk). Már szólítják is a *"Hot Beverly Cop"* stábját az autós jelenet leforgatásához...

• A jelenetben igen bonyolult dolgunk lesz: egy száguldó vörös autó (szép ez az autó...) hajt szemben velünk és mi fegyvert szegezünk rá. Aztán mégis sajnáljuk lelőni a volánnál ülő nőt és inkább beugrunk a kartondobozok közé ('tűz' gomb). Nem túl későn, nem túl korán: meg kell várni, amíg áthajt a vörös vonalon — de azért ne üssön el. Ha harmadszorra sem sikerül a dolog, akkor büntetés következik... (A változatosság kedvéért itt megint kifagyott, szóval nem láttuk, amint *Sunny*t páros lábbal kirúgják innen.) Nem baj, nem nehéz jókor elugrani. A következő ugrósjelenet forgatása a 30-as stúdióban lesz — addig van egy kis időnk körbenézni az öltözőben.

• Forgatás után ismét az öltözőben találjuk magunkat, most szétnézhetünk egy kicsit. A tükröt megvizsgálva (EXAMINE MIRROR) *Sunny* nagymomológja következik:*"Tükröm, tükröm, mondd meg nékem... hogy én vagyok a legszebb a világon!"* Ha belenézünk (LOOK INTO IT), akkor mindig olyan szöveget kapunk, amilyen ruha van rajtunk: *Sunny* ruhájában *"Sunny Shine vagyok, egy egyszerű művész L.A.-ből, aki furcsán érzi magát Hollywood világában"*; a fehér dublőrruhában *"Helló, a nevem John Johnson, másnéven Mike Michaels — én vagyok a szuperzsaru a "Hot Beverly Cop"-ből"*; a kifutófiú ruhájában pedig egy tök jó tippet arra, hogy mit is kéne csinálni ahhoz, hogy végre kijussunk innen... A tükröt még szét lehetne verni (DESTROY IT), de *Sunny* nem akar magának 7 év balszerencsét, szóval fordítsuk inkább a figyelmünket a székben üldögélő művész felé (LOOK DA ACTOR). Hoppá! Már órák óta dolgoznak rajta a sminkesek, mert ő lesz a hulla a záróképben. (**Hálás szerep... — CoVboy**) Beszélgetni nem tudunk vele, mert elromlana a make-up rajta, meg egyébként sem értenénk egyetlen szavát sem. Viszont a szájába dughatunk egy cigarettát (GIVE HIM AN L&M). Így ugyan pláne nem fogunk semmit érteni, de legalább megszólal:*"Ksz, mst nm tdk bszlni, d dd d o tlnknyvm a 'zskbl'..."* Persze azért sikerül kihámozni, hogy miről beszél és mindenki nekiáll órákig keresgélni a "zsákot", ahol a telefonkönyve van... A sminkesnő koncentrál, vele sem tudunk beszélni.

• Az öltözőtől jobbra találjuk a stúdió bejáratát. A kerítés nagyon mókás: csak elméleti akadályt jelent, nem gyakorlatit — meg lehet próbálni felülni rá vagy átmászni rajta, de mivel úgysem fog sikerülni, inkább kezdjünk beszélgetést a bejáratot őrző rendésszel. Elpanaszolja, hogy már 4 napja itt áll, de még egyetlen sztárt sem látott (akkor itt vagyunk neki mi, most már boldog lehet). Vigasztalásul természetesen átnyújtunk neki egy szép csokor dohányt (GIVE HIM AN L&M). Ez kedves dolog tőlünk: mi vagyunk az első fickók, akik rendesek voltunk hozzá. Aztán elmondja, hogy a lány csokorral a kezében már napok óta itt várja *Mike Michaelst* és nem akar elmenni. Hát akkor nyergeljünk át a kitartó ifjú hölgyre (TALK TO HER). Rögtön felismeri bennünk imádott bálványát. Ha már ennyire tetszünk neki, nem feltétlenül fontos az orrára kötni, hogy csak a dublőrei vagyunk a kedvencének... *"Helló, édes, rám vársz?"* (HI SWEETIE...) érdekes eredményt hoz: először egy eddig sosem látott boldogságtól sugárzó *Sunny* arc töltődik be, aztán megtudjuk, hogy egy teljesen részeg éjszaka után puszta véletlenségből megnősült (**Ajjaj, de kínos! — CoVboy**) — a játéknak viszont nem az öngyilkosság a célja, szóval véget ér... Kérdezzük meg inkább a lánytól, hogy tulajdonképpen kihez is van szerencsénk (HELLO WHO ARE YOU)? Ő *Anita*, a mi (illetve *Mike*) legnagyobb rajongónk, blablabla, ezt a csokrot nekünk hozta és ha már úgyis itt van akkor esetleg mit szólnánk egy kis kiruccanáshoz? Egy ajánlkozó hölgynek sosem szabad azt mondani, hogy nem vagy a típusom (NO CHANCE, BABY...), sőt, akkor sem lesz boldog, ha két héttel eltoljuk a randevú időpontját — tehát ma este 8 éppen megfelel (OF COURSE, TODAY AT EIGHT?). Nahát ez igazán tetszik a lánynak is, rögtön kéri a címünket. Inkább ne mondjuk, hogy a feleségünk nem örülne a látogatásának, de a sajátunkat sem kell elkotyogni (mert akkor odaszökik és sosem tudjuk lerázni) — egy ilyen 'híres művész' gyakran cserélgeti a szállodáját, szóval jobb lesz, ha a szép *Anita* csicsergi el a címét (NO! GIMME YOURS!...) Na ezzel meg is volnánk: a hadművelet a nála lévő virágcsokor megszerzésére irányult — ha nem ezeket a válaszokat adjuk és nem *Mike* ruhájában jövünk ki, akkor nem sikeredett volna a dolog...

• Most már megvizsgálhatjuk az öltözőben a többi ruhát is. A sorrend kedvéért kezdjük mondjuk a negyedikkel (TAKE DRESS). *Dr. Livingstone* bizonyára örülne neki, mert ez egy trópusi jelmez. Csak mozogni nem tudunk benne, mert a hátán keresztben egy lepkeháló lóg. Ki tudja mire lehet jó egy ilyen marhaság a későbbiekben — vegyük magunkhoz (TAKE DA BUTTERFLY NET).
Folytassuk most a vizsgálódást a harmadik sorszámú ruhával, ami egy tipikus tóga a jó öreg *Julius* idejéből. Se gomb, se zseb, azonkívül ha megmozdulnánk benne, akkor rögtön leesne. SEARCH IT-re azt mondja, hogy ez teljesen marhaság, hiszen nincs is rajta zseb! Nem baj, azért próbálkozzunk csak még egyszer DRESS-t választani... és egy újabb menüpontot kapunk, amivel kissé alaposabban is meg lehet vizsgálni. Ez igazán nem volt szép a játék írótól: mélyen a ráncok között egy kis telefonkönyvet találtunk, ami tele van a *Starwardrobe* telefonszámaival! Akkor talán ez volt az a 'zsák', amiről a leendő hulla beszélt...
Most következik a kettes számú ruha: ez egy kifutófiú ruhája, amit magunkra is öltünk, mert a következő manőverhez egy kissé álcáznunk kell magunkat.

• A telefonnál vizsgálódva megtudjuk, hogy ez egy igazi telefon. Meg lehet próbálni felhívni a mamát (nem fog menni, valószínűleg éppen a komornyik beszél a sajátjával) vagy széttörni — de egyiknek sincs sok értelme. A telefonkönyv megtalálása után viszont lehet telefonbetyárkodni egy csöppet: összesen 5 számot próbál-

hatunk feltárcsázni. Hát akkor kezdjük is (CALL DA STAR-WARDROBE). Az elsőnél *Johannes Blond* azt üzeni, hogy most éppen titkos küldetésen van, de azért csak hagyjunk üzenetet a robbanás elhangzása után... Második:*"Tidútit — az előfizető száma megváltozott — tidútit"* Az ördögbe is! A harmadik se lesz jobb: *Liza Maleur* kéri, hogy egy fontnyi kaviárt szíveskedjünk vinni neki... A negyedik szám lehetne érdekes: ez *Mike Michaels* száma, aki a szomszéd képernyőn pihen. Bizonyára mindenki észrevette, hogy egy telefon áll mellette — azonkívül azt is, hogy nem lehet a stúdióból kijutni, mert az őr zárva tartja az ajtót. *Mike* számát tárcsázva *Sunny* különféle trükökkel megpróbálhatja rábírni, hogy *Mike* kinyittassa az ajtót — de egyik sem fog bejönni. A telefon csak beugratásnak van a játékban. Másképp fogunk kijutni...

• Ha a kék színű boy-ruhát viseljük, nálunk van a csokor virág és a lepkeháló, akkor sétáljunk ki bal felé. Itt látjuk *Michaels* művész urat sziesztá közben. Nyugalmát egy igazi angol komornyik vigyázza, akinek egyik feltűnő jellegzetessége, hogy mindig ugyanazt mondja, bármit próbálnánk a színész telefonjával kezdeni. A komornyikkal csevegve különféle trükkökel próbálkozhatunk a hortyogó művész közelébe férkőzni — ez a társalgás megint az átverés-kategóriába tartozik, egyiknek sem lesz eredménye. Menjünk tehát oda a sztárhoz és adjuk neki oda a virágot. Ne a GIVE FLOWERS-t használjuk, mert akkor csak köszönettel elhelyezi egy vázában (ha nem kifutófiúnak vagyunk öltözve, akkor pedig a komornyik fogja elvenni a virágot) és sosem jutunk ki innen! A sztárhoz beszélni kell (TALK TO HIM), aki álmosan felpillantva azt fogja hinni, hogy valami titkos rajongójától érkezett a csokor — és aláírja az átvételi elismervényt a csokorról. Pont erre az autogramra volt szükségünk — már kezdődik is a film második jelenetének a folytatása...

• Itt *Sunny* haláltmegvető bátorsággal szökken át egy legalább fél méter mély gödör felett — ha esetleg belepottyanna, akkor úgyis szivacsra esne... Ugrás közben természetesen kiesik a zsebéből *Mike* autogramja, amit egy szép káromkodással nyugtáz. Nem ártana elkapni a szállongó autogramot a lepkehálóval (USE DA BUTTERFLY NET). Hopp — megvan! A játéknak most már teljesen elege is van a hollywoodi garázdálkodásainkból: közli, hogy itt az ideje, hogy hazatérjünk az autogrammal, mielőtt valaki rájönne, hogy nem is mi vagyunk az igazi dublőr. Töltés után *Sunny* lakásában találjuk magunkat.

• Nyilvánvaló, hogy az autogrammal hova kell mennünk: természetesen az "öreg" *Sally*hez, aki minden dolgot imád, ami a filmsztárokkal kapcsolatos (GIVE DA AUTOGRAPH). Egy igazi, kézzel írott *Mike Michaels* autogramtól pedig teljesen hanyatt fog esni és rögtön azt kérdezi, hogy eladó-e a stuff? Természetesen: minden eladó — csak mindennek ára van. *Sally*ből rövid alku után 4.000 dollárt lehet kipréselni — ha a harmadik ajánlatára is nemmel felelünk, akkor, hm, hát az emésztőcsatorna output nyílásának nevez bennünket (**Érdekes stílusú fordítás... — CoVboy**) és néhány szemléletes költői képpel próbálja kifejezni, hogy mit, miért és hogyan csináljunk a nyavalyás autogramunkkal... (A sikeres vagy sikertelen eladástól függetlenül *Sally* üzlete ezután bezár.)

• Az autogram eladása után sétáljunk el a kávéházba. Talán már mindenki sejti, hogy mi fog várni bennünket odabent, amikor meglátja, hogy az eddig üres parkolóhelyen egy hatalmas, gyönyörű, piros sportautó áll. Igen, itt van lány (*Tony* azt mondja, hogy övé az autó és épp most keverttetett magának egy *Sunny on Ice* koktélt). A lánnyal azonban lesz egy kis probléma — mintha ismerősnek tűnne valahonnan... Hm, hát igen: ez *Anita*, akit a stúdió előtt szédítettünk. A nagyobb probléma, hogy első próbálkozásunkra (TALK TO HER) ugyan elzavar bennünket, de a másodikra hirtelen ő is felismer. Kissé elégedetlen, ugyanis miután mi elmentünk tőle a csokorral, megjelent az igazi *Mike Michaels* is és egy kicsit furán nézett rá, amikor megkérdezte tőle, hogy akkor oké-e a randevú... Azután elég haragosan érdeklődik arról, hogy mit akarunk még tőle. *"Öööö"* — mondja *Sunny* — *"hát például megvenni a kocsidat!"*. Ez már túl sok a lánynak a jóból és jogos felháborodásának egy akkora pofonnal ad hangot, hogy *Sunny* szemei előtt hirtelen megjelenik az amerikai zászló egy részlete (nem a sávok). Ezzel a lány el is rohan... Ha megkérdezzük, *Tony* biztosít minket részvétéről, hogy nem volt szerencsénk a lánynál — de ha csak a kocsira vágyunk, akkor azt a délutáni árverésen megvehetjük. Ollé! Hol?! Úgy véli, *Stonerich*éknál. A texasi olajmilliomos mondta el neki a dolgot nemrég.

• Ezután "érdemes" megint kisétálni a buszpályaudvarra. A kis utcát őrző két rendőr eltűnt (valószínűleg vége a forgatásnak), szóval most akadálytalanul bemehetünk. *"Hát ha annyira akarod..."* — mondja *Sunny* és befordul a sarkon. A sikátorban érdekes dolgok fognak velünk történni: először egy hang a pénztárcánk átadására szólít fel. *Sunny* kissé csodálkozik egy ilyen kérésen, de a hang azért csak bizonygatja, hogy ő tényleg a pénztárcánkat akarja. Kérésének alátámasztására agyba-főbe veri főhősünket, ami jó hatással van Sunny világnézetének formálására: odaadja az összes pénzét a rablónak...

• Miután már voltunk a forgatáson, megkaptuk a lánytól a minket megillető hatalmas pofont, valamint sikerült a tengerpartról visszakecmeregnünk az autóbusszal, itt az ideje, hogy hazaugorjunk egy percre. A telefon üzenetrögzítője változatlan lelkesedéssel üzemel — eddig nem volt rajta semmilyen üzenet, de ha most meghallgatjuk (LISTEN TO ANSWERING MACHINE), akkor sikerül találnunk valamit: a mosodából üzenetet hagytak, hogy elkészültek a munkával és átvehetjük a cuccokat. Menjünk ki tehát *Sunny* háza elé és most próbáljunk besétálni a mosodába. Az ebédszünetnek úgy tűnik vége, mert kinyitottak. Miután bementünk, betöltődik *Sunny* arca: *"Hm, minden ultratiszta! Cool munka volt!"* és a tárgyaink között megjelenik egy ruháskosár. Megvizsgálva tiszta inget és nadrágot találunk benne. Azonkívül még valami egyéb bonus-dolog is van benne nekünk. Van azonban egy kis probléma: ha megpróbáljuk kipakolni (EMPTY DA CLOTH. BASKET), *Sunny* mindig azt fogja mondani, hogy ne most, mert megint piszkos lesz minden. Kivéve egyetlen helyet...

(Innen már menni fog a dolog? Vagy folytassuk inkább tovább és legyen ebből is egy ELITE 143 reszben?!...)

Karácsonyra (november/december) megjelenő játékújdonságok:

AIR TRAFFIC, Mindscape (Amiga)
ALTERED DESTINY, Accolade (Amiga)
ATF II., Digital Integration (Amiga)
BILLY THE KID, Ocean (Amiga)
BOMBER BOB, Software Business (Amiga)
CAPTIVE, Mindscape (Amiga)
CARTHAGE, Psygnosis (Amiga)
CHAMPION OF RAJ, Imageworks (Amiga)
CRIME DOES NOT PAY, Titus (Amiga)
DEATHTRAP, Anco (Amiga)
DRAGONWARS, Electronic Arts (Amiga)
ECO PHANTOMS, Electronic Zoo (Amiga)
ELVIRA, Accolade (Amiga)
EXTERMINATOR, Audiogenic (64)
GENGHIS KHAN, Infogrames (Amiga)
JAMES BOND, Millennium (Amiga)
JUDGE DREDD, Virgin (64/Amiga)
LOOPZ, Audiogenic (64/Amiga)
MURDER, US Gold (64/Amiga)
NARC, Ocean (64/Amiga)
NITRO, Psygnosis (Amiga)
OPERATION HARRIER, US Gold (Amiga)
POWERMONGER, Electronic Arts (Amiga)
RANX, Ubisoft (Amiga)
ROBOCOP 2, Ocean (64/Amiga)
SKID MARKS, Mindscape (Amiga)
SUPER OFFROAD RACER, Virgin (64)
SUPREMACY, Virgin (Amiga)
TANK PLATOON, Microprose (Amiga)
TEAM YANKEE, Empire (Amiga)
TEST DRIVE 3, Accolade (64/Amiga)
THE FINAL BATTLE, PSS (Amiga)
THE POWER, Demonware (Amiga)
TIME GUARDIAN, Innerprise (Amiga)
TOTAL RECALL, Ocean (64/Amiga)
TURBO ESPRIT, Gremlin (64/Amiga)
TURTLES, Imageworks (64/Amiga)
ULTIMATE RIDE, Mindscape (Amiga)
VIETNAM, Domark (Amiga)
WONDERLAND, Virgin (Amiga)
WRATH OF DEMON, Empire (64/Amiga)
XIPHOS, Electronic Zoo (Amiga)

Pool of Radiance

Az **SSI** cég AD&D-játékprogramszériája méltán aratott óriási sikert az egész világon. Ezt a sikert az **SSI** nyilvánvalóan igyekszik anyagilag is teljesen kihasználni, méghozzá azzal a kézenfekvő módszerrel, hogy nagy mennyiségben gyártja további hasonló szerepjátékokat. Így talán nem is nagyon kell csodálkoznunk azon, hogy — a nehézség, bonyolultság szempontjából — a sorozat minősége a közismert 1/x képlet görbéjét követi. A **POOL OF RADIANCE**, a sorozat első tagja viszont még valószínűleg sokáig emlékezetes marad. Magyarországon "szerencsére" egy csomó rosszul feltört változat szabadult el, korrekten működő verzió szinte egy darab sincs — talán csak az eredeti. Ez többek között annak is köszönhető, hogy a **POOL** védelme "szétszórt": időnként adogat egy olyan feladványt, amit csak az eredeti dokumentáció birtokában lehet megoldani. Akinek egyáltalán működő verziója van, de eredeti leírása nincs, az esetleg hasznosnak ítélheti az alábbi tipphalmazt. Az alábbiakkal nem a teljességre törekedtünk, hanem a gyakorlott POOL-játékosoknak akartunk a kedvébe járni — ezért nem ismertetünk harci taktikákat, kezelést (ezek megegyeznek a többi SSI-játékban használható módszerekkel) és kerettörténetet. A tippeket színhelyekre bontottuk le, mint az előző számban levő **BARD'S TALE**-nél, de ezeket a játékos szinte tetszés szerinti sorrendben járhatja végig. Érdemes a hivatalnok kislány által javasolt sorrendet betartani, egy apró eltéréssel: a *Valhingen Graveyardot* igyekezzünk minél később felkeresni (nagyon durva ellenfelek laknak ott).
Előljáróban még szeretnénk azt is megemlíteni, hogy a POOL már eredetileg is tartalmaz néhány gyári hibát. Az egyik a CoV-ban már ismertetett tárgyfelezgetés, a másik, hogy harc közben a program néha elszáll (két játék alatt átlagosan egyszer — amit ugye még kibírhatunk...). Azonkívül a POOL nem nagyon szereti, ha a C64 hátából egy cartridge lóg ki (pontosabban: a Final III-at nagyon utálja). Még az eredeti példánnyal is előfordulhat, hogy harc közben a figurák eltűnnek. Egy olyan helyiséget is találtunk, ahol állandóan jönnek a szörnyek. Egyszóval a **POOL** nem éppen a hibátlanság példaképe — persze attól még lehet jó... Na akkor jöjjenek a tippek:

Slums
A feladat egyszerű: csapjuk agyon a szörnyeket. A megkötözött fickótól fogadjuk el a megbízást, a vén jósnőt pedig hagyjuk békén. A délkeleti sarok tájékán egy fickó lakik — közöljük vele, hogy OHLO, majd vissza lehet ballagni a megkötözött fickóhoz. A délnyugati sarokban néhány troll lakik, szóval ha gyengék a játékosaink, kössük fel a felkötnivalót. **(Pedig már hányszor ígértük, hogy nem lesz politika... — CoVboy)** Az északnyugati sarokban egy rejtett ajtó mögött kockacukrot találhatunk, valamint egy zacskó kávét hozzá Frrrrrrrissssscccchhhh felirattal...

Sokal Keep
Itt a három fordítást kell felhasználnunk. Barátságtalan kísértet-őrjáratba fogunk botlani, akiknek minden vágya, hogy belénkkössenek — viszont ha azt mondjuk nekik, hogy SHESTNI, akkor szépen békén hagynak. Az északi óvatos kísérteteknek és *Fernandez* papának mondjuk azt, hogy LUX, amitől világosság gyúlik. *Fernandez* után az őrök már csak a SAMOSUD jelszóra reagálnak. Provokatív jellegű kérdések esetén, mondjuk meg az igazat! Miután *Fernandezzel* csevegtünk egy jót, az északkeleti sarokban látogassuk meg a rejtett ajtó mögött található anyagot.

Mendor's Library
A déli ajtón talán könnyebb lesz bemenni. Bóklásszunk körül, aztán próbáljuk kitalálni, hogy a dilinyóssal mit lehet csinálni (merthogy az nem egészen világos...). SEARCH módban keresgéljünk egy cseppet. A könyvet el lehet olvasni (USE), aminek ugyan különösebb hatása nem mutatkozott — viszont a boltban csekély 25.000 aranyat kínálnak érte. A koboldokat jobb ha nem maceráljuk: hallgassuk meg őket, azután mehetünk is.

Podol Plaza
A kocsmában nyugodtan verjük le a kalóz fél orcáját, mert állítólagos hírek szerint fénymásolja a CoV-ot. Miután ezt megtettük, kellemes tömegverekedést élvezhetünk. A fegyvert NEM kell megszereznünk, csak meg kell tudni, hogy micsoda! Ez nagyszerű szórakozás lesz... Ja pardon, valami kimaradt: amikor belépünk, húzzunk álruhát. Ha nagyon le vannak robbanva a játékosok, a DNY sarokban pihenhetünk egy sort. Ha valaki az utcán kötözködne velünk, akkor beszéljünk vele ravaszul (SLY).

Textil House
Headcrusher a délnyugati sarokban szenved, néhány lépésre innen északra van a kulcs. A kincs a DK részen egy rejtett ajtó mögött van. Azután illik vissza is zárni, hiszen nem a miénk.

Kobold Complex
Előbb sétáljunk el *Phlan*tól észak-északnyugat irányba. A kis tótól nagyjából északra lakik egy barlangban *Diogenes*, a jó szándékú ezüst sárkány. Vigyünk neki valami ajándékot, és kérjünk tőle tanácsot. A nagy lyukon menjünk be, ami ugyan egy kicsit keményebb, viszont sokkal jobb. A részeg koboldot rugdaljuk meg, ennek bizonyára örülni fog. Ha esetleg kedvünk szottyanna körülnézni, akkor szedjük fel *Fatimat* is. A királyt és t. kedvenceit üssük le, a követeket dettó. Az üveget a trón mögött találjuk, a démonkát pedig nyugtassuk meg, hogy nem vagyunk vámpírok.

Wealth, Kovel Mansion
Egyszerűen csapkodjuk agyon az ellenfelet, aztán *Wealth*ben szerezzünk az ütődött orkoktól jelvényt (amit azután lehet fenomenálisan felezgetni is!).

Temple
Itt nagyszerű alkalom kínálkozik, hogy használatba helyezzük a FIREBALL-t! Kincs három helyen van, SEARCH módban keressük.

Kutos Well
Csapkodjuk le az ellenfelet, le a kútba, aztán nyírjuk ki *Norris de Grayt*. Kincs a barlang északkeleti részén lesz található. Az északi részen nincs összhangban a térkép és a tényleges mozgási lehetőség — magyarázat után talán az SSI-nél kéne tudakozódni...

Nomad Camp
Fogadjuk el a meghívást, és várjunk türelmesen. Amikor akció következik, néhány tucat koboldot kell hidegre tenni, három-négy hullámban fognak boldogítani bennünket.

Valhingen Graveyard
A RESTORATION varázslatot használhatjuk, ha esetleg pechünkre eltalált volna valami erősebb kísértet. A mummy nagyon veszélyes! Mindaddig, amíg a vámpírt nem írtottuk ki, az összes kísértet újjáéled. Szenteljük meg a koporsót, északkelet felé pedig keressük meg a rejtett ajtót és csapjuk agyon a vámpírt. A koboldoktól szerzett bödöndémon segíthet az ügyben. A kivégzés után vissza a koporsóhoz és újra nyírjuk ki — készen is volnánk. A temető a **POOL** egyik legkeményebb helyszíne, csak alaposan felkészülve jöjjünk ide!

Yarash' Pyramid, River pollution
Ez egy nagyon vidám pálya! A trükk a következő: a sziklák "váltóként" működnek. Ha eldobunk egyet, a másik helyre megyünk. Mindegyik váltó két irányú, az irányát megtartja. *Yarash* a kódos ajtó mögött van. A kód most éppen nem (NOTNOW). A csöveket ne bántsuk, viszont csapjuk agyon ezt a *Yarash*t (elég csúnyákat varázsol, ha hagyjuk). Ugyanezen a szinten szabadítsuk ki a rabszolgákat és megkapjuk tőlük a SAVIOR kódot. *Yarash* szobájában a kapcsoló kék állásban a folyosóra dob vissza, egyébként kellemes kis kincseskamrákba jutunk.

Ruined Castle
Ez a hely északkeleten található, jó messze *Phlan*tól. Menjünk be az "L" alakú épületbe és itt keressük meg az öreg lizardot. A kód az előbb említett SAVIOR lesz. Ezután már csak ki kell nyírni az utunkba akadó okvetetlenkedőket. A föld alatti járatokban, a víz alatt értékes dolgokat találhatunk.

Buccaneers Base
Nyugatra találjuk, a parton. A tábor délnyugati részén szerezzünk belépőt. A kölyköt akár meg is vásárolhatjuk, de ha ingyen akarjuk elvinni, akkor a menetrend a következő legyen: döntsük el, hogy meg akarjuk menteni, de nem most; menjünk be a főnökhöz és nyírjuk ki. Jó cuccai vannak, szedjük össze őket; menjünk ki és engedjük el az állatokat (keleten van a karám); szedjük fel a kölyköt és a zavart kihasználva pucoljunk (ami persze nem lesz túl egyszerű...).

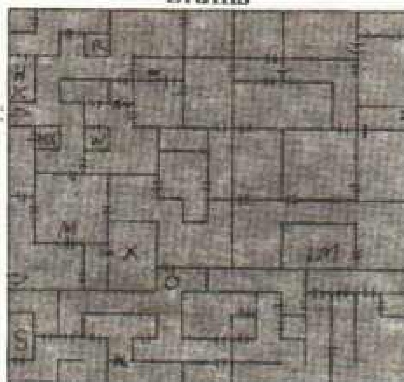
Zhentil Keep
Egyszerű küldetés. Sétáljunk el nyugatra és menjünk be. Vacsorázzunk egy jót, de ne mondjunk igazat. Estére állítsunk őrt. Ezután már csak ki kell jutnunk. Csekélység.

Stojanow Gate
Keressünk egy talicskás fickót és vegyük meg tőle az áruját. Az őrt is meg kell vesztegetni — azután vígan kinyírhatjuk hátulról az őrséget. Fair play, please...

A kastély
Lord Bane templomából ne vigyük el a kardokat! Észak (vagy északkelet?) felé találunk egy papírt (HARASH). Ettől keletre a szolgákat inkább kíméljük, a kapu jelszava RHODIA. Menjünk be. (Előtte azért mentsük ki az állást...) A négy sarokban nyírjuk ki a figurákat, aztán próbálkozhatunk a labirintussal, ami egészen vad. Ha furcsán érezzük magunkat, akkor beleszaladtunk a négy teleport pozíció egyikébe. Ezek szerencsére üzembiztosan oda-vissza működnek. A központi épület délkeleti részén egy bábu van — ezt leölhetjük, elég jó cuccai vannak. Ugyanennek az épületnek az északnyugati részén lakik *Tyranthraxus*. A szoba déli fala blöff, szóval menjünk csak nyugodtan keresztül rajta. A maradék elég kicsi. Az egyik lépcsőn vagy a csapóajtón keresztül *Medusá*nál landolunk. Az elegáns dolgozószobában *Geenherist* felfogadhatjuk — ámbár elég gyenge, szóval talán jobb, ha simán leütjük és elszedjük a cuccait. *Tyranthraxus* ettől délre őrzi a POOL OF RADIANCE-t. Küzdjük le (hehe...) és már mehetünk is a cukorkáért.

A tipphalmaz meglehetősen crunchott lett a szokásos sallangok nélkül, de azért senki se számítson túl gyors sikerre... Az imént leírtakat egyébként majd a kedves játékos kommentárjai is kipótolják, bár lehet, hogy azok időnként (*Yarash, Valhingen, Zhentil*) nem nagyon lesznek szalon- és nyomdafesték-képesek... Segítségül azért itt jön néhány térkép az éppen eszünkbe jutó helyszínekről. Az összes helyszín térképéről szó sem lehet, mert nem szeretnénk, ha — modern korunk új divatirányzatát követve — eltorlaszolnátok az utakat, hogy az egész CoV 12 csak **POOL OF RADIANCE** térképekből áll...

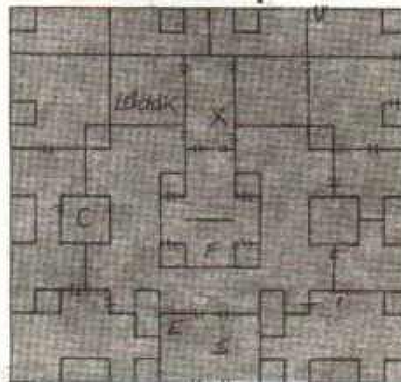
Slums



SLUMS

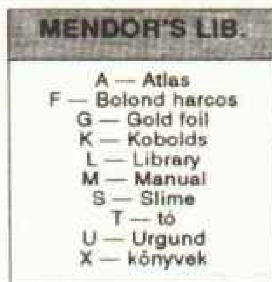
S — szörnyek
MX — Most leader
O — Old Rope Guild
R — Raktár
W — Woman
M — Market Place
LM — Little Man
X — Láda
P — Potion

Sokal Keep



SOKAL KEEP

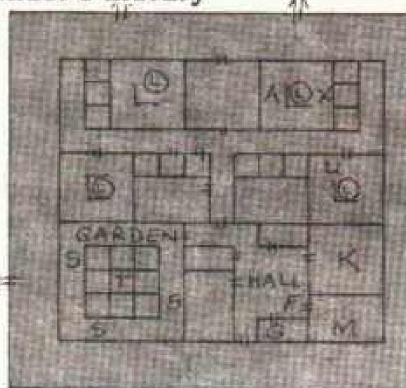
C — Carpet
E — Elf
X — Csata
F — Fernandez



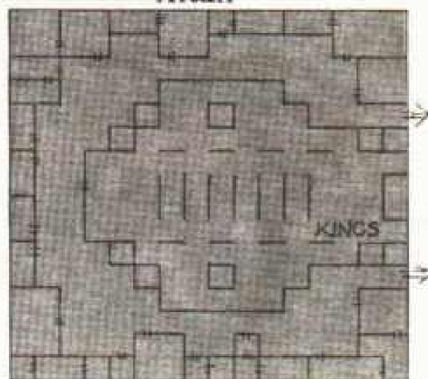
MENDOR'S LIB.

A — Atlas
F — Bolond harcos
G — Gold foil
K — Kobolds
L — Library
M — Manual
S — Slime
T — tó
U — Urgund
X — könyvek

Mendor's Library



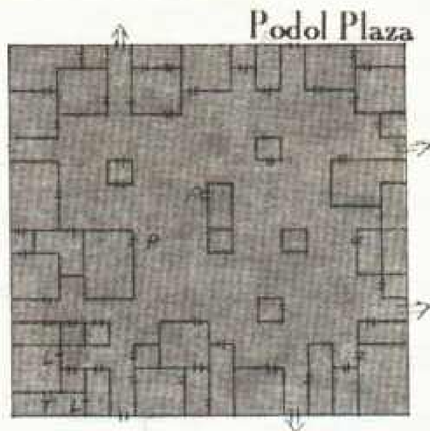
Altair



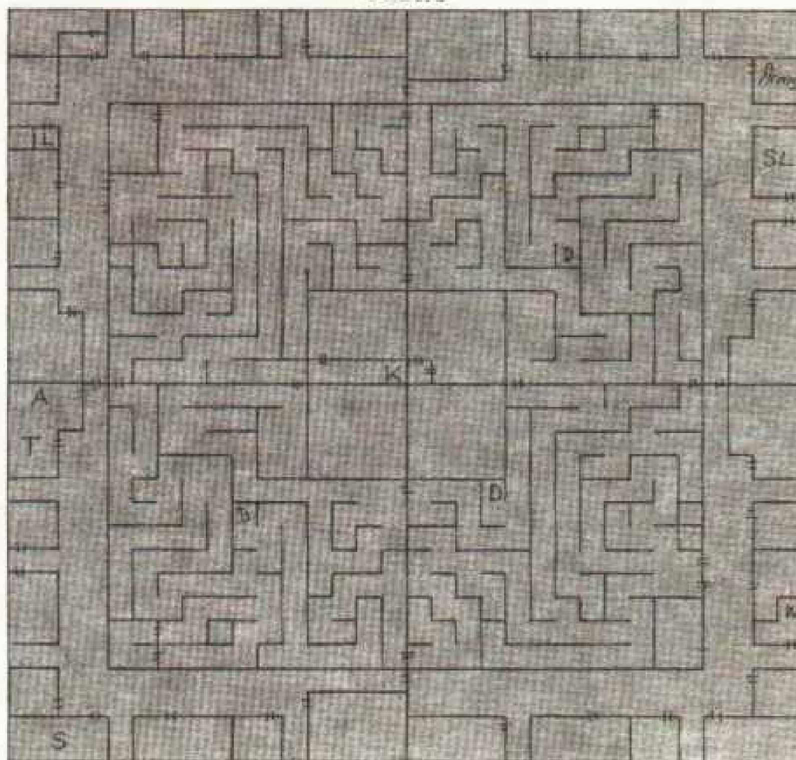
PODOL PLAZA

L — Locked
P — Pitt
T — Temple

Podol Plaza



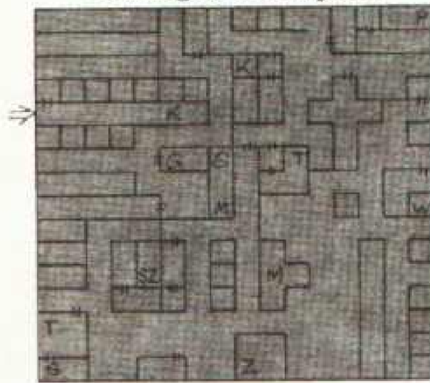
Castle



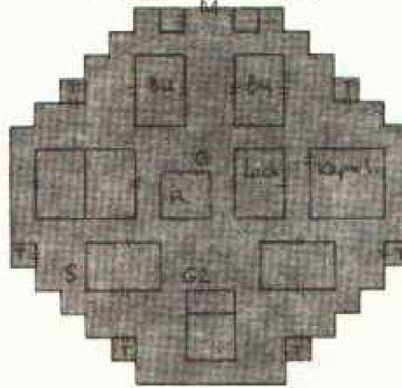
CASTLE

A — Altair
D — Disorientation
K — Kapu
L — Latrina
S — Smith
SL — Slaves
T — Temple
W — Woman

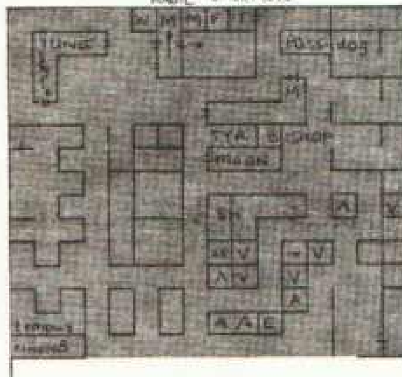
Valhingen Graveyard



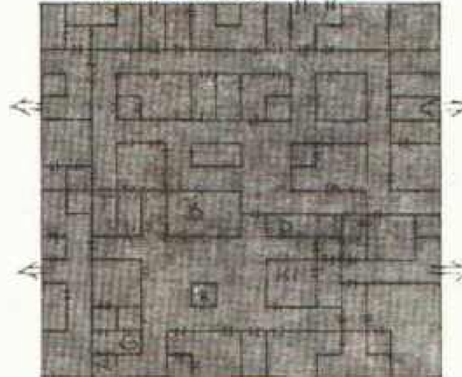
Buccaneer's Base



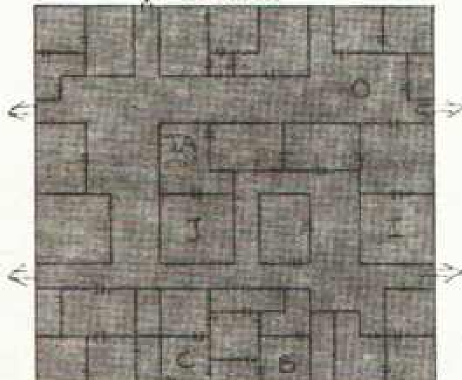
Phlan



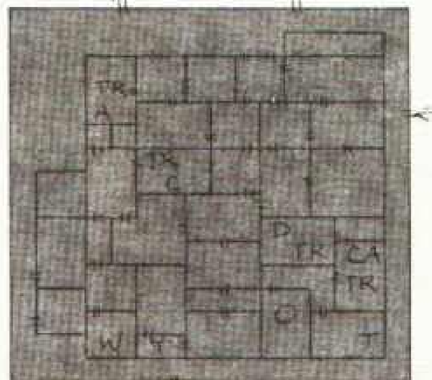
Textile House



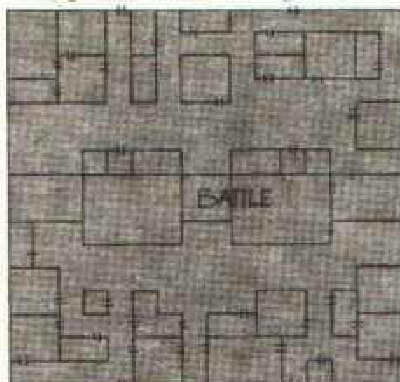
Wealth



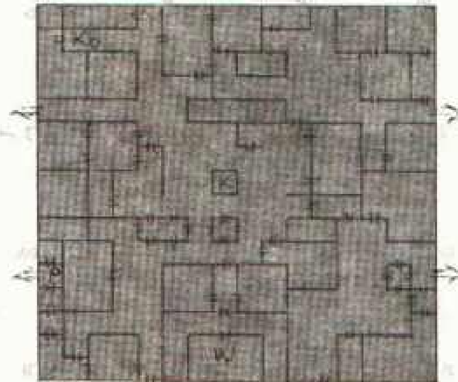
Kovel Mansion



Stojanow Gate



Kutos Well



VALHINGEN

G — Giant Skeleton
K — Knight
M — Mummies
P — Pit
S — Spectre
SZ — Create Zombies
T — Tower
W — Warrior
Z — Zombie

BUCCANEER'S

BU — Buccaneers
G — Guards
R — Rabok
S — Captain
T — Torony

PHLAN

A — Arms
E — ezüst
V — vegyes
X — ékszer

TEXTILE HOUSE

B — Barracks
D — Dark Object
G — Graffiti
K — Kút
KI — Kitchen
R — Room
T — Tapestry

WEALTH

B — Beds
C — Cell
I — Info
J — Journal
M — Mansion
O — 4 ork
TA — Tapestry

KOVEL MANSION

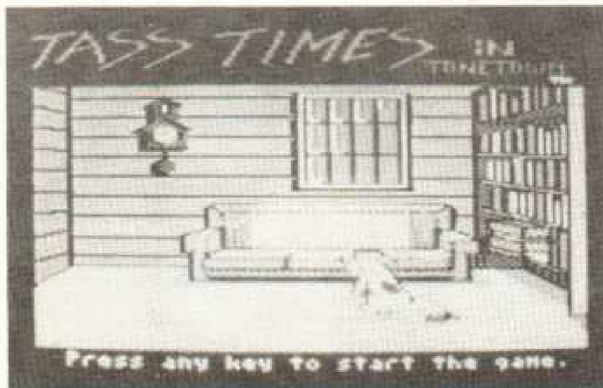
A — Arm
CA — Cabinets
D — Dolgok
O — Old Thief
T — Térkép
TR — Trap
W — Wooden Cabinet

KUTOS WELL

K — Kutos Well
KO — Koboldok
P — Picture
W — Woman

Tass Times in Tonetown

Valószínűleg mindenki meglepődött, amikor az **Interplay BORROWED TIME** c. programja után találkozott a játék ikertestvérével, ami a keresztségben **a TASS TIMES IN TONETOWN** nevet nyerte. A két játék ugyan egy tőről fakad, hiszen ugyanazok készítették és gyakorlatilag a kezeléshez szolgáló programpanelek is ugyanazok — mégis mekkora különbség! Míg az előbbi egy "komoly" nyomozós játék, vérfagyasztó izgalmakkal, addig az utóbbi valami képzeletbeli kalandjáték, észbontó marhaságokkal. (**Kedvelem... — CoVboy**) Természetesen egy ilyen igazán debil játék leírása csakis a CoV-ban jelenhet meg — azonkívül egyszer már meg is ígértük, hogy foglalkozni fogunk vele. Előljáróban még annyit, hogy a játék 64-en két lemezoldal (felesleges kazettás változatot keresni), a PLUS4-es konverzió úgyszintén. Mielőtt fejest ugranánk a leírásba, a gyengébb idegzetűeknek javasolnánk, hogy hagyják ki az életükből ezt a néhány lapot, mert úgy a játék, mint a leírása esetleg heveny személyiségzavar kialakulásához vezethet érzékeny lelkivilágukban...



△ *Egy szőnyeg és rajta a Legenda személyesen*

A kerettörténet körülbelül a következőképpen hangzik: a kissé hóbortos nagypapával rendelkező főhősünk látogatásra érkezik a nagyapó erdei kunyhójába. 60-70 felett az ember általában már ráér az emberiség előrehaladásával és a világot rengető kérdésekkel foglalkozni — a mi nagyapánk mostanában éppen az idő- és térutazás aktuális kérdésein töpreng. A kunyhóba a nagypapinak hűlt helyét találjuk — szőrén-szálán eltűnt. Néhány feljegyzését megleljük a kunyhóban, amelynek alapján esetleg megpróbálhatjuk kideríteni, hogy hová lett az öreg. Az intro egyébként meglepő módon értékes infot hordoz: egy repedés támad a térben, amiből egy kedves kis foltos kutya zuhan ki. Aztán valaki, valahonnan, valamiért utánaszól, hogy *"Ennio Ennio' cumen Nuyu"* ...

Na akkor most, hogy már szinte mindent tudunk, elmerülhetünk a kezelés rejtelmeiben, ami egyébként teljesen megegyezik a **BORROWED TIMES**-nál megismertekkel. Annyi különbség van, hogy feliratok helyet most kis képekre clickelve tudjuk kiválasztani a játékban gyakrabban használt igéket (sorban GET, DROP, HIT, LOOK, TALK, BUY, TELL ME ABOUT, ENTER valahova). A funkcióbillentyűkön is gyakran használt formulák vannak, a mozgás az iránytű megfelelő égtájának választásával történik. A SAVE/LOAD ikonokkal 10 játékállást menthetünk ki/tölthetünk be. A helyszínhez mellékelt képen látható személyek vagy tárgyak nevét sem szükséges begépelnünk: elég ha rájuk clickelün és a nevük azonnal megjelenik az input-sorban. Ne is szaporítsuk tovább a szót.

A kunyhó nappalijában rögtön találkozhatunk is Spottal (pillanatnyilag erre a névre hallgat a kutya), akit ugyan most éppen nem látunk — viszont ha LOOK-oljuk, akkor megtudhatjuk, hogy az orrán egy folt van, amiről a nevét kapta... Az asztalon egy pizzéria megrendelőlapját pillantjuk meg. A papírt elolvasva megtudjuk, hogy a megrendelőlapon a *anchovyt* és a *pepperoni combot Gramps* nagypapa bekarikázta. Az öregúrnak ezek a kedvenc pizzái, bár fogyasztásuk általában borzasztó lidércnyomást okoz neki. Egy zsíros megrendelőlapra tán nem lesz szükség még egy bolond adventure-ben sem, szóval hagyjuk ott, ahol van. A polcokon por, azonkívül valamint rozzant könyvek sorakoznak, de ezeket se nagyon bolygassuk, mert *Gramps* bácsinak esetleg nem nagyon fog tetszeni a dolog. Még elszórakozhatunk egy darabig a különböző berendezési tárgyak vizsgálgatásával, de inkább kezdjük meg a kunyhó felkutatását, mondjuk a dél felé nyíló ajtóval.

A konyhába érkezünk. A konyhaasztal sarkán a figyelmes szemlélő azonnal egy kicsiny bödönt vesz észre, rajta az ígéretes C felirattal (az OV már lekopott a sok használattól). Ez egy süteményes bödön, amiben érdekes módon nem süteményt, hanem egy fémkulcsot (METAL KEY) tárol a nagypapa. Az átlagnál egy kissé ugyan rágósabb ez az édesség, de azért csak vegyük magunkhoz. A polcon két palack álldogál, a mennyezetről villanykörte lóg, a sarokban pedig egy régi vaskályha áll. Ezen tárgyak megpillantása akkora örömöt okoz nekünk, hogy visszamegyünk a nappaliba és onnan tovább nyugat felé.

Ez a kunyhó hallja. Dél felé bonus-helyszín: a nagypapa hálószobája. semmi érdekes, viszont elég jól telik az idő a már legalább két napja érintetlen ágy nézegetésével. Az info szerint a nagypapa nem volt a pedáns rend híve. Az egyetlen dolog, ahol mindig tökéletes rend uralkodott, az a laboratóriuma volt. A hallból észak felé egy ajtó vezet, ami természetesen be van zárva. Viszont éppen az imént halásztuk elő a sütemények közül a fémkulcsot, ami majd szépen kinyitja nekünk (UNLOCK DOOR WITH KEY).

A laborba jutottunk. Minden csupa por. A munkaasztalon egy félig elfogyasztott pizza maradékaira, valamint egy akváriumra lelünk. A padlón egy félig nyitott könyv hever. Vizsgáljuk meg először a könyvet (GET BOOK és LOOK BOOK). A nagyapó naplószerű feljegyzései a kísérletekről (READ BOOK). A könyv egy olyan oldalon tárul fel, ahol egy néhány nappal ezelőttre keltezett bejegyzésben a következő szöveget olvashatjuk:*"Nem kellett volna megenni azt a pizzát. Be volt kapcsolva a karika, amikor elaludtam... A legroszszabbtól tartok. Mindenesetre magammal viszek néhány picket is, ha vásárolni támad kedvem. Átugrok, hogy megnézzem a pizzarémálom okozta károkat. Félő, hogy a tér repedései..."* — aztán nincs tovább, mert innen már csak a szédítő pizza-mámor okozta néhány értelmetlen kriksz-kraksz és matematikai képlet bámul ránk a rideg lapokról.

Nézzük meg a pizzát. Kissé régi típusú. Az ilyen tésztaféleségeknek már csak az a sorsa a kalandjátékokban, hogy valami bátor vállalkozó lenyeli őket (EAT PIZZA). Meglehetősen hideg, nyúlós és visszataszító egy dolog, de nagy nehezen sikerül lenyomni belőle egy falatot. Bárcsak ne tettük volna... Kukkantsunk bele az akváriumba (LOOK FISHBOWL). Ebben érdekes módon nem halakat találunk, hanem egy köteg *picket*, számszerint ötvenet. Ugyan a jóég tudja, hogy mi lehet ez, de ha a Ki-tudja-hova-tűnt nagyapó is magával vitt néhányat, akkor talán nekünk sem fognak megártani (GET PICKS). A kulcsra a továbbiakban nem lesz szükség, szóval el is dobhatjuk.

Kelet felé különös gépezetre bukkanunk, amelynek feltűnő részét képezi egy ezüstösen csillogó karika. A karikán éppen *Spot* ugrál ide-oda, de elég nagy ahhoz is, hogy mi is átférjünk rajta. A generátoron (LOOK GENERATOR) egy kis táblácskán a következő felirat olvasható:*"Agyhullám Generátorok. Csak pöccintsd meg a kapcsolót egy megrázkódtató élményhez..."* Oké (TURN ON SWITCH). Nem minket rázott meg az élmény, hanem szegény blökit: egy rövidebb pirotechnikai bemutatónak lesz szenvedő alanya, aztán néhány elektromos kisülés közepette eltűnik a karikában! Mókás egy dolog ez — kipróbáljuk mi is: sétáljunk keresztül a karikán (WALK THROUGH HOOP). Rövid szédület és egy másik helyen találjuk magunkat...

Egy koszos építkezési területen vagyunk, amelyet egy észak-dél felé vezető árok szel keresztül. Úgy tűnik, nem a szokásos céllal ásták: valahogy rendkívül simának tűnnek az *oldalfalai*. Mintha savval égették volna ki őket. *Spot* is itt van valahol, bár a rajzon már megint eldugták valahova. Kissé radikálisan hatott rá az iménti kísérletünk, amit rögtön lemérhetünk, ha rápillantunk (LOOK SPOT). Ráadásul még meg is szólal:*"Búcsúzz el Spottól és üdvözöld Enniot. Na végre, itt is volnánk. Hát akkor essünk neki..."* Miről beszél ez a kutya? Ki az az Ennio? Mióta beszél egy kutya? — merülnének fel a kérdések egy hozzávetőlegesen normális játékosban. Ilyen viszont el sem kezd játszani ezzel a játékkal (vagy itt abbahagyja)... Lényeg az, hogy a kutya most már mindenhozva követni fog bennünket és néha egészen érdekes dolgokat fog művelni...

Mielőtt folytatnánk a dolgot, álljunk meg egy szóra (sőt, többre is), mert néhány fogalmat tisztázni kell ahhoz, hogy a következő eseményeket megértsük. Ez itt *Tonetown*, ami a térben Valahol és az időben Valamikor helyezkedik el. A város lakossága meglehetősen vegyes összetételű, mert a lakók között szabvány humanoidáktól kezdve ugyanúgy megtalálhatóak például hüllőféleségek is, mint mondjuk beszélő kutyák (**Még mindjárt jobb egy beszélő kutya, mint egy szaxofonon játszó levelibéka — CoVboy**). A város lakói viszont fajra való tekintet nélkül rettentő divatmániában szenvednek: a teljesen cool, frankó, menő, kafa, stb. fazonok *"tone"*-ul néznek ki és rettentően lenézik azokat a lamereket, akik *"Jonboi Waltune"*-osan festenek. Ennek megfelelően az adózás után megmaradt *pick*jeiket (ez itt a konvertibilis fizetőeszköz) arra költik, hogy *tone*-ul fessenek... Egyelőre ennyit, mert nagyobb dózis megárthat — folytassuk a játékot:

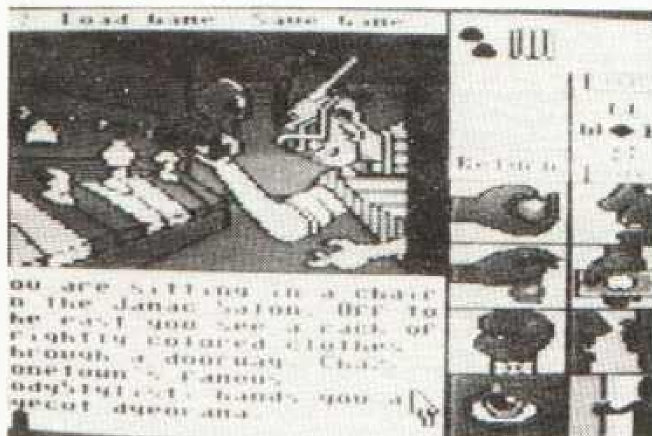
Bal oldalon azt a karikát láthatjuk, amin ideérkeztünk. A labor még mindig látható rajta keresztül, de sajnos ez egy egyirányú karika — visszafelé már nem vezet út. Induljunk kelet felé.

Egészen érdekes látványban lesz részünk. A járda felett egy lebfon lebeg és fon, ami tele... (Elnézést, csak múló rosszullét volt. A mondat normálisan így hangzik: egy lebegő telefon van a járda felett). Hát ez igazán nagyszerű dolog (LOOK FLOATFONE). *"Emeld le a kagylót és kövesd az utasításokat"*. Jó (LIFT RECEIVER). Egy hangot hallunk:*"A tárcshang után dobjon be egy picket információért"*. (INSERT PICK). A kütyübe négy picket hajigálhatunk be és mindegyikre valamilyen useful infot fogunk kapni. Pontosabban: majd később jövünk rá, hogy hasznosak az infok — most egyelőre csak kétségeink támadnak a játék szerzőinek elmebeli állapota felől. Az infok:

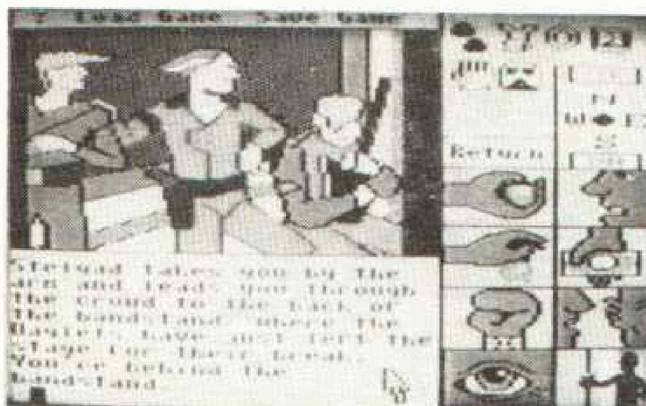
- *"A legjobb szám a* 'Tass' *a* Dagletstől*."*
- *"A legultratutibb viselet a* Down Under TroppoWear *modellje."*
- *"A festvevágás teljesen tone."*
- *"Dobd fel magad egy* Fizzievel Fast Freddie*nél"*

Miután ezzel a sok értékes születlenséggel gazdagabbak lettünk, besétálhatunk a kelet felé lévő *Jamac Salon*ba. Ez egy fodrász-szalon, pontosabban egy festvevágó akármi a lakosság szolgálatában. Pillanatnyilag úgy nézünk ki, mint egy normális ember, ami *Tonetown*ban teljesen abnormálisan hat — így tehát most *tone* külsőt gyártatunk magunknak. Erre főleg azért van szükség, mert ha ezt kihagyjuk az életünkből, akkor az utcán továbbhaladva belebotlunk egy *Franklin Snarl* nevű fickóba. *Snarl*lal később még lesznek zűrjeink, de egyelőre elég annyit tudnunk róla, hogy ő egy hüllőnek maszkírozott úr (vagy egy úrnak maszkírozott hüllő), sőt, tulajdonképpen ő hüllő és nincs is semminek maszkírozva — viszont van egy kisállatkereskedése is. Mindez nem akadályozza meg abban, hogy akkorát harapjon belénk, hogy rögtön kifekúdjünk tőle (vidám kacagás közben tölthetjük az utoljára kimentett állást).

▽ ***"Mit kenjek a hajába, uram?"***



A *Jamac's*-ben már egy csomóan üldögélnek valami nagyon *tone*-os akármibe bezippzározva és búrával a fejükön. Rajtuk kívül még itt van *Chaz* is, *Tonetown* leghíresebb testészfestésze, akit megvizsgálva (LOOK CHAZ) kiderül, hogy ő a legultra*tone*-abb ultrafickó széles e vidéken. A kezében valami szörnyű dolgot lóbál, ami a definíció szerint egy festvevágó színnézőke. (LOOK DYEORAMA) Egy árajánlat van benne *pick*ben megadva: Rózsaszín: 2; Csillám: 3; Királykék: 4; Szikrázó Sőség: 5; Tollfólia: 10. Vonjuk kérdőre a figurát, hogy most akkor mégis miről is van szó (ASK CHAZ). Üdvözöl a *Jamac* :-ben és azt mondja, hogy a leg*tone*-abb mostanában a Tollfólia (na persze, hiszen az a legdrágább!), de azért csak válasszunk nyugodtan színt. Természetesen mindenből a legjobbat: Tollfóliát lesz'szíves! (CHOOSE FEATHER FOIL). Erre kapunk egy ilyen izét a hajunkba. Chaz úgy tűnik, hogy elégedett a művével mert elragadtatottan felkiált:*"Most már teljesen tone-osan nézel ki. Legalábbis sokkal jobban, mint az eddigi lookod, ami tiszta* Jonboi Waltune *volt. Durranj át még a 'Tique-ba is egy percre..."* Kelet felé egy csomó élénk színű ruha látszik — arra van a *Jamac's (Bu)'Tique*-részlege.
Bal oldalon ruhák lógnak a fogason, a pulton pedig a teljesen *"tass"* (ez a *tone* felsőfoka lehet) karpereceket látjuk (LOOK CLOTHES). Két csoportra vannak osztva: *TroppoWear Ugróöltönyökre* és *Csusszanó Ingekre* — mivel a lebfon már elmondta, hogy mi a tone BUY JUMPSUIT. Potom 5 pickért meg is számítják, hiszen ezt egy igazi testészfestész tervezte: teljesen komplett a beépített hátizsákkal és az elején mindenhol zsebek vannak! Az élvezetet a felirata tetőzi be: *TroppoWear a Down Under*től. *Chaz* még megjegyzi, hogy egy karperec nagyon *tass*-ül nézne ki. Újabb két pick (BUY HOOPLET). Ha már úgyis megvettük ezeket a csodákat, akkor vegyük is fel őket (WEAR JUMPSUIT AND HOOPLET). Teljes menetfelszerelés — a *tone*-os kalandor visszavágtázik az utcára, hogy minél előbb megmutassa magát az arra rászorulóknak.
Az utcán menjünk tovább észak felé. Nyugatra az építkezés északi része, a járda másik oldalán pedig egy érdekes, tölténnyformájú épületet láthatunk. Ez *Fast Freddie* bárja, amit majd később tüntetünk ki jelenlétünkkel. Egyelőre tovább észak felé. A város főterére érkezünk: északra csodálatos szomorúfüzek, nyugatra egy kisállatkereskedés, keletre egy ovális épület. Ebből a legjobban a fomorú szüzek nyerik meg egy igazán *tone* fickó tetszését, tehát tovább észak felé, a Városi Parkba.
Rettentő zene csendül fel és nem akar az Istennek se abbamaradni... Az egész Park dugig van *tone* figurákkal és mindenki a rockzenét hallgatja, hiszen sokezer decibellel bömböl a *Daglets*, a város legalternatívabb, legújabbutánihullámos zenekara és arról énekelnek, hogy mennyire *tass* itt minden. Huh! (*Tass off!* — mondanák ilyenkor a helyiek.) *Spot* (azaz *Ennio*) is beindul a zenére: hangosan csaholni kezd és az egyik fülét addig lobogtatja, míg az teljesen feltekeredik a fejére. Mindez eléggé megnyeri a tetszését az arra haladó ifjúságnak. Nem messze tőlünk, a tömegből kiválik egy fiatal lány. Intenzíven rózsaszín hajában lágy zöld tollak lifegnek... (**Ajnye, be szép is lehet!... — CoVboy**) Vessünk rá egy futó pillantást (LOOK STELGAD — balra ez az izé lenne a hölgy, a lila pemzlivel a fején). Takaros, kicsi és a anyos menyecske. Nahát! (ASK STELGAD) *"Hi, Stelgad vagyok. Nuyu már mondta, hogy jönni fogtok." Ennio* (régebben *Spot*, azaz a foxi kalapban) jelenléte teljesen lenyűgözi, mert ő a Legenda. A foxi. (Csak óvatosan — nem idegesíteni a beteget!) *"Mutasd meg a sajtóigazolványodat és beviszlek a Dagletshez"*. Ilyen nincs nálunk egy darab sem, szóval forduljunk vissza dél felé.



△ ***Fáradt zenészek koncert közben***

A *Jamac's*-tól délre találjuk a *Tonetown Times* székházát. A bejárattól balra egy újságautomatát látunk. (LOOK DISPENSER). Mindössze 1 pickért megkaparinthatjuk az utolsó darabot a legfrisebb számból (INSERT PICK). Miután megjelent a tárgyak között, lapozzunk bele. Na, mi hír a nagyvilágban?

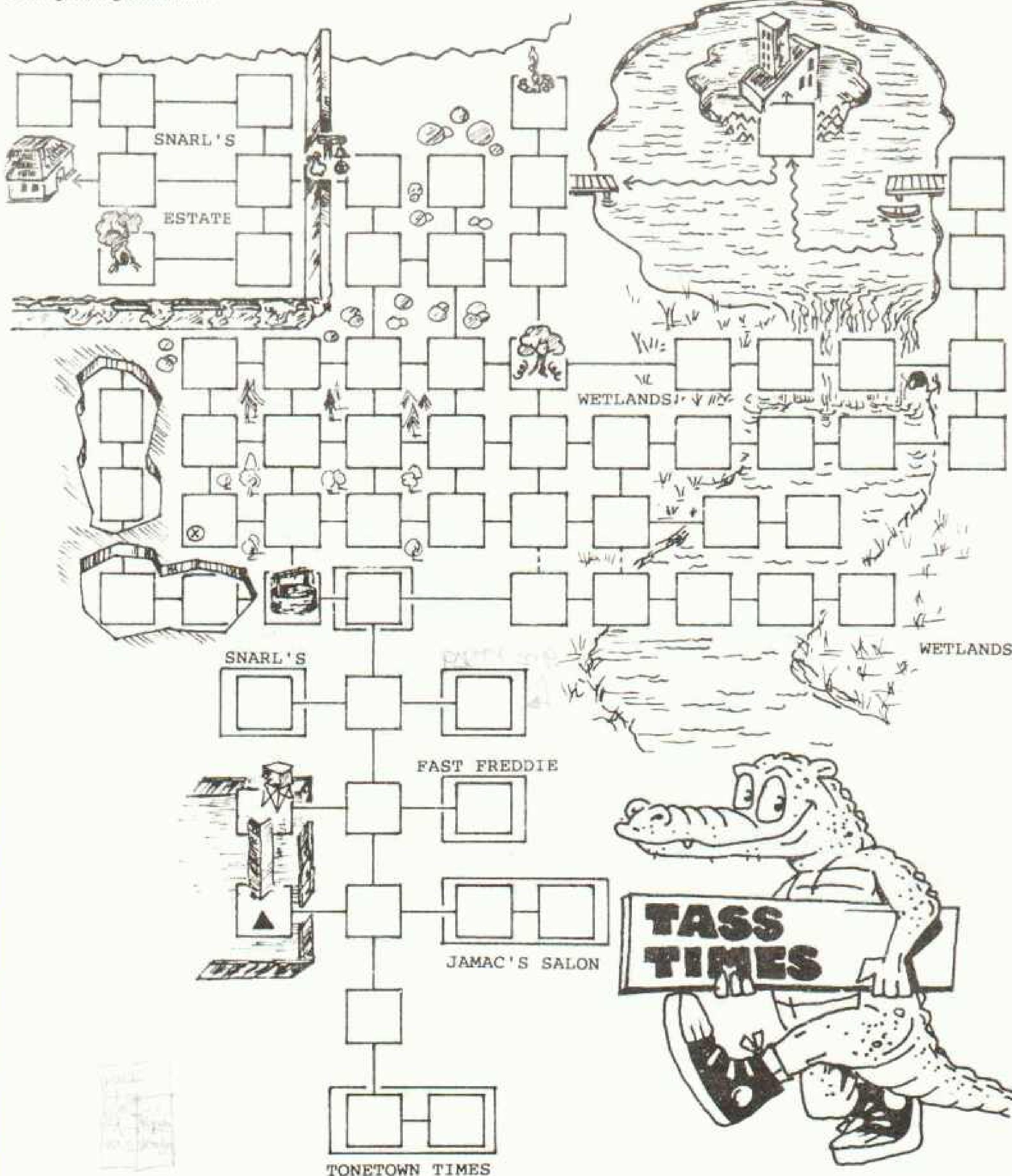
READ ARTICLE #1: ***Grampsnek nyoma veszett!*** Franklin Snarlt *hozzák kapcsolatba a titokzatos eltűnéssel.*
READ ARTICLE #2: ***Fenyegető felvirágzás!*** Franklin Snarl *felvásárolta a városi telkeket a* Snarl Építési Vállalat *számára. "A fekvés, a fekvés, a fekvés! Ez minden, ami igazán számít egy ingatlannál."* Franklin Snarl *szavait idéztük.*
READ ARTICLE #3: ***Háziállatok vagy dögvész!*** *Tombol a maszatkák (Blobok) miatti őrjöngés, mert egy csomó lakó takaró nélkül találta magát. "Az ideigeimre mennek" — mondja* Nessie Loch, *egy újdonsült maszatkavásárló. "Aranyosak, de rém nehéz őket szobatisztaságra nevelni."*
READ ARTICLE #4: ***Tovább tart a kutatás!*** *Tonetowni utazók tűntek el* Löttyvidék *környékén. Az utánuk küldött kutatócsoportokat szintén az elveszés fenyegeti.*
READ ARTICLE #5: ***Az ösvény közelében elveszett*** *egy vésett fémkártya. Magas jutalom a megtalálónak, átvehető* F. Snarlnál.

Ennyi elég is volt az újságból: csupa hasznos infot olvastunk, bár egyelőre csak a kérdőjelek mászkálnak tőlük a fejünk körül... Dobjuk el a gazétát, aztán be a székházba. Az editor elég érdekesen fest, azonkívül munkában van egyhangúan vibráló fülbevalójával. (**Ez nyilvánvaló: minden normálisabb szerkesztőnek van fülbevalója... — CoVboy**) Ismerősnek tűnik: valószínűleg ő volt az a fickó, akit az introban láttunk (TALK MAN). Kellemetlen meglepetés ér bennünket: *Tonetown*ban az embereket a keresztnevükön szokták megszólítani. A lánytól viszont már hallottunk valamit egy *Nuyu* nevű fickóról és ez a név már feltűnt az introban is ennek a figurának a kíséretében — következésképp hihetetlen logikával rájöhetünk, hogy ő lesz *Nuyu*. Ennek örömére TALK NUYU. Ha nem lennénk még *tone*-osak, akkor elégedetlenül kihesseget bennünket, mert túl *Jonboi Waltune*-csak vagyunk. Így viszont el van ájulva a kinézettől és elküld bennünket sajtóigazolványt nyomtatni magunknak valamelyik szabad terminálnál. A következőkben ugyanis fotós beosztásba kerülünk a Legenda mellé (aki ugyebár *Ennio*, a foltos foxi kalapban). *Nuyu* még átad egy polaroid kamerát is, mert a szerkesztőségnek kell egy jó kis fotó a *Daglets*ről (GET CAMERA).
Menjünk át a kelet felé levő ajtón, ami a szerkesztőségi szobába nyílik. Most a szemben lévő asztalnál látható a Legenda (mindeddig mellettünk jött és a farkát csóválta, amit még egy Legenda is megtesz néhanapján). *Ennio* asztalával szemben van a miénk, amelyen hogyhogynem egy terminál és egy printer található. Nyomtassunk akkor igazolványt. *"Jobban működik, ha bekapcsolod"* — mondta Murphy és igaza volt (TURN ON PRINTER AND TERMINAL). Minden readybe kerül és a terminálon megjelenik a 'gépeld be a neved' felirat (szabadonválasztott). Aztán a számítógép megkérdezi, hogy kell-e újságírói igazolvány. Hogyne kéne (YES). A printer klattyog és megjelenik álmaink vágya (GET PASS). Vissza a koncertre. Mutassuk meg az igazolványt a lánynak (SHOW PASS TO STELGAD), mire az karonragad bennünket és átvonszol a tömegen. A színpad mögött a *Daglets* éppen levonulóban van, hogy az elpilledt hallgatóság is pihenhessen egy kicsit (LOOK DAGLETS). A *Daglets* egy öttagú zenekar, ami nagyon

mulatságkedvelőnek és udvariasnak tűnik. (**Csak ritkán döfnek böllérkést a közönség egyes tagjaiba — CoVboy**). A középső figurát megtekintve (LOOK ZAHG) megtudjuk, hogy magas és meglehetősen ló-szerű benyomást kelt (?!). Fekete bőrből készült derékszijat visel és ő az együttes frontembere. Nézzük meg közelebbről is azt a szijat (LOOK HOLSTER). A bőrszijon lévő bőrtokból egy bőrbevonatú fogantyú mered ki. Beszélgetésre Zahg előrelép és mosolyogva azt mondja:"*Micsoda megtiszteltetés, Ennio!* (— minket meg levegőnek néznek —) *A Zagtone-okkkal a Daglets teljesen új hangokat tud csinálni. Ezért Nr. 1. a* 'Tass' c. *számunk a top-listán. Az új hang egyébként teljesen elektrolikus, az öreg fickó adta az ötletét, aki nemrég érkezett a városba: a* Zagtone-*nal különféle dolgokra csapva különféle hangokat tudunk kelteni. A múltkor egyébként már akartunk játszani a Toronyszigeten is, de az ottani fickók azt mondták, hogy a* Zagtone-*ok öszerombolják a cuccaikat.* (!!!) *Nem baj, a Park úgyis sokkal jobb hely fellépésre.*"
Érdekes kütyü lehet ez a *Zagtone*, nézzük már meg közelebbről (LOOK ZAGTONE). Kb. tiz hüvelyk hosszú és a villámcsapásformájú keményfém szerszám lágy bőrrel boritott nyélben végződik. Pofátlanok leszünk: vegyük el tőle (GET ZAGTONE). Zahg azt mondja, hogy neki van egy tartalék, tartsuk csak meg nyugodtan. Helyes, akkor most fotózzuk le a bandát (USE CAMERA ON DAGLETS). "*Sajt és hagymák!*" kiáltunk rájuk, ami azt jelenti, hogy itt repül a kismadár. Elkészül a photo, vizsgáljuk meg tehát a művet (LOOK PICTURE): *Daglet Daglet* hátán, a képen már öt vigyorgó figura van. Viszont nem is ők az igazán érdekesek, hanem az a valami, ami a fotón a háttérben lévő kerekes kútba ereszkedik le éppen... Mi a fenét fotózhattunk le?!
Nézzünk szét egy csöppet a környéken (ha nem járt volna még le a szünet, nem tudunk elmenni, tehát WAIT, amig vége): a Parktól nyugat felé rábukkanunk a fotón levő kútra. Élrozsdásodott vas létrafokok vezetnek a mélybe (D). A Legenda felugrik a hátunkra és már mászunk is lefelé a sötétségbe. Viz sehol, viszont nyugat felé egy ajtót látunk a kőfalba vágva, ami egy komor, gyengén világitott alagútba vezet (W). Nyamm! Valami megevett bennünket, amiről posztumusz infoként megtudjuk, hogy *Gristle* névre hallgat. Ez persze már abszolút nem érdekel bennünket, mert eddigre már rég lenyelt. Az emésztőrendszerében a küldetés nem folytatódik (sőt: már az állkapcsában végetért!), szóval új felfedezéssel gazdagodva tölthetjük vissza az utolsó állásunkat: az áthaladáshoz itt valamire még szükség lesz...
Menjünk inkább vissza a szerkesztőségbe és adjuk oda a képet *Nuyu*nak (GIVE PICTURE TO NUYU). Szélesen mosolyog:"*Méltónak bizonyultál arra, hogy magával a Legendával dolgozz együtt. Úgy tűnik, hogy a mi régi barátunk és alkotónk,* Gramps, *bajba jutott* Snarl*lel. Itt az ideje, hogy te és* Ennio *utánajárjatok. Azt hisszük, hogy a Toronyban tartja fogva. Ha sikerül eljutnotok hozzá,* "SIC"-*eld rá* Enniot." A kamerát és az igazolványt már eldobhatjuk, ne foglalja a helyet.
Vissza a főtérre és ott be a *Házibuli Cuccok* boltjába. A tulajnő a pult mögött található, vessünk rá egy álmodozó pillantást (LOOK FLO). Visszanéz. Hát ez igazán nagyszerű (ASK FLO). Erre előtárja, hogy ő tulajdonképpen *Flo Rink*et irányitotta ebben a játékban, de valahol elbukott és most itt ragadt. Azt mondták neki, hogy választhat: vagy vár a következő játékra vagy particuccokat fog árulni a boltban. "*Hát mit tehet egy lány?*" — nevetgél sirdogálás közben, talán majd a következő játékban. Újabb beteg. Flo mögött a háttérben különféle maszkokat látunk, próbáljunk meg kihúzni valami értelmes infot róluk (FLO TELL ME ABOUT MASK). "*Milyen szinű maszkra vagy kiváncsi: a feketére vagy az aranyra?*" (TELL ME ABOUT GOLD) "*Mi baj van vele? Szeretem, mert ez nagyon jó.*" (TELL ME ABOUT BLACK) "*Jól állna neked, de szerintem az arany az igazán tone!*". Bizonyára ő is azért ragadt ebben a játékban, mert szerinte ez volt a tone — a fekete az sokkal kellemesebb külsőt kölcsönöz nekünk (BUY MASK). Flo kipakolja mindkettőt a pultra — bármelyiket el lehet venni, mert ma buli van a városban, nem kell fizetni érte (GET BLACK). Menjünk vissza az utcára és most ugorjunk be *Fast Freddie* bárjába.
Itt az egyik szabadon álló boxba kisérnek bennünket és szeretettel várják a rendelésünket. A táncparketten őrült táncosok mozognak a teremben dübörgő zenére, egyéb élőlények meg mit sem zavartatva magukat a boxaikban csevegnek, kajálnak meg még amit ilyen helyeken csinálni lehet. (**Felhörpintik a vigyázatlan szomszéd sörét... — CoVboy**) A boxunk falán egy felirat díszeleg (READ SIGN): "Isten hozott a Fast Freddieben, a város legjobb helyén". Mindössze 3 pick a Globurger, ami nagy, forró, izletes és természetesen — mint az egy normális hamburgertől el is várható —: izzik. Csak 2 pick *Fast Freddie Fizzie*je, ami aktiválja az agy neurotranszmittereit. Az asztalon egy pár kesztyűt találunk, ami valamilyen vékony, ezüstösen csillogó anyagból készült. Mindjárt feladjuk a rendelést, de előtte azért a biztonság kedvéért húzzuk fel a kesztyűt (GET MITTS és WEAR MITTS), különben leég a kezünk a langymeleg burgertől. Hörpintsük egyet a kellemesen hűvös és bugyborékoló *Fizzie*ből (DRINK FIZZIE), ami zsongitóan átjárja bensőnket és egészen erősnek érezzük magunkat. (**Ezt én is ismerem, csak nem ezen a néven: máshol vodkának hívják — CoVboy**) Rendeljünk egyet a burgerekből (ORDER GLO). A pincérnő máris elénk teszi, majd érdeklődik, hogy vajon mit fogyaszt a mi legendás *Ennio*nk? Nem mást, mint egy kis piritóst á la wauwau... Kukkantsuk meg a burgert (LOOK GLO). Szép nagy adag, betöltene egy egész fridzsidert. Kellemes illata van és ehetőnek néz ki, bár a puffancs kissé különös neonfénnyel izzik. Biztos finom lehet ilyeneket enni, szóval nyeljük le (EAT GLO). Congratulations! Most mivel fogunk világitani az alagútban?! (Mivel világitani kéne...)
A hamburger tehát nem élelmiszer, hanem a zseblámpa szerepét tölti be a játékban. A töltet véges benne: 29 lépés múlva villogni kezd, majd a 38. lépés után kialszik, sőt, el is tűnik a tárgyak közül. Próbáljuk is rögtön ki: menjünk a kúthoz és másszunk le — hátha most Mr. Fogsor megijed a világosságtól és nem fogyaszt el bennünket. Hm. Nem ijedt meg és elfogyasztott. Akkor a kutazás előtt további konspirációnak is kell következnie: úgyis buli van a városban, vegyük fel a maszkot is magunkra (WEAR MASK). Na, igy már mindjárt más — most már nem fog megenni! (Már amennyiben fekete maszkot viselünk — az arany szinűtől ismét csak megindul a pavlovi reflex a *Nagy Ronda Mindenevő Élőlény*ben: Mozog! — tehát ehető.). Semmi baj, tovább azért nem jutunk: jön *Snarl* és a változatosság kedvéért ő fog megenni bennünket.
Most akkor egy kis elmélkedés következik a további teendők előtt: azt már tudjuk az újságcikkekből, hogy a *Snarl* ("Vicsor") nevű figura körül bűzlik valami (és az nemcsak a szaga miatt van). Sőt, *Nuyu* azt mondta, hogy valószinűleg ő tartja fogva a kedves nagypapát is a Toronyban. *Snarl* az utcán nem fogyaszt el miután az alkalomhoz illően nézünk ki — viszont ha a kút mélyén mégis megesz, akkor annak talán az az oka, hogy a kút az ő birtoka. Szóval ha itt mászkál, akkor a fényképen is ő volt látható, amint a kútba távozik. Viszont a városban is találkozhatunk vele: főtérről nyiló kisállatkereskedés vezetésével van elfoglalva azokban az üres percekben, amikor éppen nem kutakban mászkál és nem a városba látogató gyanútlan figurák torkát harapja át az utcán. Következésképpen amikor a kereskedésben van, akkor a kútban éppen nincs *Snarl* (hál'Istennek csak egy példányban van jelen, bár ettől a játéktól az is kitelt volna, klónozzák ezt a bájos állatot). Nézzünk be a kereskedésbe hozzá. Ha itt van (és itt lesz), akkor elméletileg le lehetne menni a kútba. Csak az a baj, hogy a következő lépésben ő is távozni fog: *Ennio* a kútnál jelzi, hogy érzi a szagát (talán mondani sem kell, hogy ilyenkor nem érdemes lelátogatni — kivéve ha nem kifejezetten a játék újratöltése a célunk). A kereskedésben töltsünk el egy lépést mondjuk azzal, hogy megnézzük (LOOK SNARL): kiderül róla, hogy egy disznó, egy mosómedve és egy krokodil keveréke. Érdekes elegy. *Ennio*t eléggé idegesiti a szaga, de nemsokára fel is áll és távozik (ha nem, akkor WAIT vagy nézelődjünk addig, amig elmegy). Távozás előtt az ajtóra egy órát akaszt ki (LOOK CLOCK), amelyen az áll, hogy "20" múlva visszajön. Brilliáns logikával ki lehet következtetni, hogy ez húsz lépést jelent, de segit valamennyit az is, hogy éppen most irtuk le, hogy ez húsz lépést jelent. Most egy kis kavarás következik az eddigi eseményekben: onnantól kezdve, hogy *Nuyu*tól eljöttünk, jöjjünk be ide hozzá és miután távozott, csak akkor menjünk a *Particuccok Boltj*ába és *Fast Freddie*hez (ennyi lépésbe bőven belefér, hogy megvegyük a szükséges cuccokat). A megfelelő időzités azért szükséges, hogy ne találkozzunk vele a kútban és ne is fogyasszuk az elemet a Globurgerben (vagyis onnantól, hogy elment a fickó, a 20. lépésre vegyük fel a Globurgert). Aztán irány a kút és ott most már biztonságban átjutunk a kritikus ponton.
Egy kis barlangba érkezünk, ahol különféle állatkák őrjöngenek ketreceikben. Nyugat felé a folyosó folytatódik, viszont itt még látunk egy *Philbert*et is. Érdeklődhetünk nála (ASK PHILBERT), ami nem hoz semmi eredményt: abban reménykedik, hogy *Snarl* gazdi édes hangját hallja — aztán elkezd morogni, mert valahogy nem hasonlit a hangunk a vártra (nem bánt, mert rajtunk van a fekete maszk és nem tudja ki van mögötte). Egy kis vizsgálódás után észrevesszük, hogy az állatok ketrecének felső részéből két kábel vezet ki...
Továbbhaladva nyugat felé az alagútban egy nyomógombot találunk, amelyhez ismét csak két vezeték csatlakozik. Ez már mindenkinek megmozgathatja a fantáziáját — akinek nem, az meg elolvassa a gomb felett álló feliratot:"*Csak veszély esetén — FS*" Képzeljük azt, hogy veszély esete forog fenn: PUSH BUTTON. Természetesen az összes vadállat kiszabadul, viszont bennünket megvéd tőlük a folyosó bejáratára leereszkedő rács. Óh, de ügyesek is voltunk — majd később kiderül, hogy mennyire!...
Tovább észak felé a folyosó végéig, ahol egy létra vezet felfelé. A kijárat egy fa odújában kapott helyett. Megérkeztünk Snarl birtokára. Itt van egy *Jawdawg*, amit Ennio néhányszor megszaglász, majd leül és tereferélni kezd vele néhány aktuális kérdésről. Mi a manó lehet ez a *Jawdawg*? (LOOK JAWDAWG) Ez a *Jawdawg* egy teljesen hétköznapi *Jawdawg*, ami teljesen olyan, mint bármely más *Jawdawg*, amelyikkel bármikor összefuthatunk a világon — leginkább fogak és állkapocs a főbb alkotórészei. A *Globurger* fogy, szóval nem kell túl sokat bámészkodni: forduljunk kelet felé aztán tovább északnak. Egy kapuhoz jutunk, amiről eláruljuk, hogy ez a birtok főbejárata. Az ajtó hathüvelyknyi tölgygerendákból készült és OPEN GATE kisérletre az is kiderül, hogy momentán zárva van. Előbb tehát UNLOCK GATE és azután OPEN GATE. Ahogy az ajtó feltárul, a másik oldalon üldögélő különös figurák megrántják a kapura akasztott csengőt és egy teljesen hétköznapi *Jawdag* kocog keresztül a napsütötte pázsiton és teljesen hétköznapi módon úgy felzabál bennünket, hogy az csoda... Szóval az ajtót nem nagyon érdemes kinyitni (de UNLOCK kell, mert a másik oldalról később be fogunk jönni!). Ezen kivül viszont már csak egyetlen helyen lehet *Snarl* birtokáról kijutni: a folyosón, amit épp

az előbb zártunk le... Jaj, de kínos! Hehehehe. Nem baj, aki nem mentett azóta játékállást, az most rájön arra, hogy egy játékot nem úgy kell végigjátszani, hogy vakon begépeljük a CoV-ban leírtakat (és nem fogja legközelebb megnyomni azt a bizonyos gombot)...
Szóval vissza a folyosón és ki a kútból — ha az időzítés jó volt, akkor *Snarl* sem evett meg minket és még a *Globurger* is teli van (most már akár meg is ehetjük vagy eldobhatjuk). El lehet dobni a maszkot is, a továbbiakra nézve feleslegessé vált. Aztán mehetünk vissza *Snarl* boltjába, ahol most mi is beszállunk az új divatmániába: egy maszatka (Blobo) vásárlásával fogjuk fellendíteni a bizniszét (BUY BLOBPET) (Ha Snarl még nem lenne itt, akkor WAIT). A maszatka árfolyama 5 pick, ami ugyan kész kizsákmányolás, de biztos megéri az árát (legfeljebb nem lesz takarónk — nem baj, eddig se volt). Blobo nagyon aranyos és mi is tetszünk neki. Rögtön meg is sétáltatjuk (hátha megszökik tőlünk). Blobosétáltatásra a legjobb hely természetesen az építkezés, ott is az északi rész. Az árkot itt megvizsgálva (LOOK TRENCH) némi turkálás után egy öblös ezüst bödönt sikerül előkaparnunk, amelynek fedele elég lazán van rácsavarva. Természetesen kinyitjuk (OPEN JAR). Hopplá, micsoda felfedezés! Nincs benne semmi. Nagy az öröm. Blobo nevű maszatkánkat most kivisszük az erdőbe, messzire a város dübörgő zajától. Ott valószínűleg nem lesz szükség arra, hogy szobatiszta legyen... A kútnál forduljunk északra, itt kezdődik az erdő. Egy nagy felirat hirdeti:*"Óvjuk erdőségeinket, kérjük maradjon az ösvényen!"* *Ennio* csóválja a farkát és szemez a madarakkal, ami bizonyára azt jelenti, hogy az élő Legendának jó a közérzete — de ez egyébként nincs hatással a játék folyására...
Nyugatra indulunk, ahol a talaj kitűnően alkalmas arra, hogy elveszítsenek benne valamit (netán *Snarl* is erre járt valamikor?). A kis huncut Blobo nekiáll kutakodni, lyukat ás a földbe és végül sikeresen kitúr egy kártyát. Aztán elrohan és sosem látjuk többé (na ugye, hogy sikerült elveszteni?!). Egy maszatka elvesztése még nem dönti világfájdalomba virágos egyéniségünket: Blobo nincs, kártya viszont van — fel is vehetjük (GET CARD). Hiszen ez egy teljesen DEBOSSED METAL CARD, amit *Snarl* vesztett el! Közelebbről megvizsgálva különféle mágikus ábrák domborodnak, homorodnak, azonkívül vannak rajta. Teljesen nyilvánvaló, hogy mit ábrázolnak: mágikus ábrákat. A *Snarl*tól kapott magas jutalomból valószínűleg kárpótolhatjuk az elvesztett Blobonk feletti fájdalmat, sőt talán akár egy egész hegynyi Blobot is vásárolhatunk — szóval már blobogó hajjal szaladunk is, hogy minél előbb visszaadjuk neki. A derék *Snarl* tesz a fejünkre a jutalommal kapcsolatban, a kártyáját viszont köszönettel elsüllyeszti a zsebében — akkor csinálnánk a lehető legnagyobb marhaságot a játékban, amikor visszaadnánk neki...
Menjünk tovább az áskálódástól észak felé, egészen addig, amíg egy falba nem ütközünk. A környező fákon mindenütt gombákat találunk, aminek az örömére kelet felé fordulunk és egészen a fal sarkáig folytatjuk a dicső előrenyomulást. Meglepő dolog fog történni: folytatjuk az utat kelet felé. Mindaddig, amíg egy egészen érdekes fáig nem érünk. A fáról érdekes dolgok potyognak lefelé: kacskaringós vörös neoncsövek. Ezek a Vörös Ördögök. Ahol földet érnek, felperzselik a földet és a bőrünkön érezhetjük, hogy nagyon kellemetlen a közelségük. Tehát menjünk gyorsan tovább kelet felé. Ez itt már Löttyvidék, amiről az újságban már nagyon sok szépet és jót olvashattunk... Hogy teljes legyen az örömünk, egy hatalmas szörny lihegését halljuk, aztán azt is, ahogy keresztültapicskol a zsombékok között. Mielőtt mi is teljesen elvesznénk, haladjunk tovább kelet felé. Valószínűleg senkit nem fog idegesíteni, hogy a háta mögül bugyborékoló zajok és egy hüllőtől származó vérfagyasztó sziszegések hallatszanak. Kelet felé egy robajló vízeséshez érkezünk, amely mögött a kalandjátékok jó szokása szerint természetesen egy barlang bejárata van elrejtve. A barlangot megnézve (LOOK CAVE) egészen érdekes szöveget kapunk: semmi érdekeset nem látsz — legközelebb majd megtanulod, hogy amikor különféle hátborzongató zajok hallatszanak mögüled, akkor nem állsz meg bámészkodni, mert esetleg egy Krokogátor masszív állkapcsai között végzed a játékot... A barlangban egyébként egy sírkövet találnánk nehezen kibetűzhető szöveggel: *"Nyugodj békében, Zork"* Amíg azon töprengünk, hogy ki is lehet az itt nyugvó *Zork*, megérkezik a Krokogátor és majd a túlvilágon választ kapunk az elmés kérdésre magától a nevezett személytől... Szóval ne barlangászkodjunk, hanem tovább kelet felé. Itt végre sikerül partra evickélnünk, viszont a további utat egy magas drótkerítés zárja el, a tetején szögesdróttal védve az átmászni próbálók ellen. Attól még azért át lehet mászni rajta, de csak Snarl birtokára jutunk be megint és semmit nem találunk (szintén megint). Forduljunk inkább a napsütötte észak felé, ahol nagyszerű felfedezésre jutunk: megtaláljuk a drótkerítés folytatását! Mögötte hosszú mérföldeken keresztül elterülő barakksorokat látunk. Bátor kalandorok esetleg újabb helyszíneket fedezhetnek fel, ha beugranak a tóba (SWIM). Új helyszínek: tó alulról, vízesés belülről, kérdés az újrakezdésről. Tovább tehát észak felé, ahol egy mólót látunk. Ez az *Ennui* birtok bejárata. A móló mellé egy kisebb evezős csónak van kikötve, amibe most boldogan beleröppenünk (CLIMB INTO BOAT). Most egy kis vidám hajókázás következik a háborgó tavon, amelyben az az érdekes, hogy ha rossz felé evezünk, akkor csak tartani tudjuk a helyzetünket, ha még rosszabb felé, akkor meg levisz az áramlat a vízesésbe. Kellemes szórakozást mindenkinek — ezt meghagyjuk, hogy azért mindenkinek maradjon egy kis izgalom.
4 lépés a jó irányba és megpillantjuk a Toronyszigetet, amely teljesen hihetetlen módon a rajta lévő toronyról kapta a nevét. A bejárat észak felé van. A króm és acélborítású és üveg komplexum teljesen kihaltnak tűnik, eltekintve attól a lifttől, amelynek ajtaja nyugat felé hívogat bennünket. A liftbe belépve 4 szinthez gombokat látunk, az ötödikhez pedig egy ábra van mellékelve, mellette pedig egy nyílás. Az élesszemű megfigyelőnek röpke órák alatt feltűnik, hogy az ábra véletlenül teljesen megegyezik a *Snarl* kártyáján lévő jelekkel — de azért persze végignyomogatja a gombokat, mert kíváncsi.
INSERT CARD INTO SLOT aztán PRESS BUTTON 5 és kelet felé már meg is leljük a derék nagyapót, aki most éppen úgy csinál, mint Houdini, a világhírű művész. Vizsgáljuk meg a bilincseit (LOOK CUFFS). Szabvány bilincsek — csak éppen nincs hozzájuk kulcslyuk rendszeresítve. Van viszont egy tábla (READ LABEL), amelyen az áll, hogy ezek *Sonic* zárak, azaz hanghatásra nyílnak. Kiáltsunk mondjuk rájuk:"Nyílj ki!" — ez például egy olyan lépés, ami teljesen *no effect*-effektet produkál a bilincseknél. Ellenben ha a *Zagtone*-nal egy jó nagyot rávágunk (HIT ZAGTONE ON CUFFS), mindjárt kinyílnak. *Ennio* megjegyzi, hogy most már időszerű lenne elhúzni innen a csíkot. Vissza a liftbe, le a földszintre és ki a torony elé. A nagyapó közli, hogy nincs több vesztegetnivaló időnk: Snarl az egész tér-idő kontinuumot fel fogja borítani, ha nem jutunk el idejében a laboratóriumába. Hopp, be a csónakba és délre, majd nyugat felé ismét partot érünk (a csónak egyedül indul további felfedezésekre). Továbbhaladva észak felé észak felé fogunk továbbhaladni. (**Nahát! — CoVboy**) Egy sáros ösvény végén, egy meredek sziklafal tövében állunk, ahol egy rég elhagyott táborhely maradványait fedezzük fel. *Ennio* itt hirtelen megint megérzi *Snarl* szagát és megállapítja, hogy a tűzrakóhelyen nemrég Állidit sütött valaki (ez egy olyan állat, amit a Jóisten a Krokogátor nevű állat megteremtése után állított össze a fennmaradó darabokból). Vissza dél felé, egészen addig a fáig, ahonnan a *Vörös Ördögök* potyognak lefelé. Felveszünk egyet közülük a bödönünkbe, ami ugyebár már nyitva van (TAKE DEVIL INTO JAR). Ezt megint csak a Globurgerevő kesztyűben lehet, mert anélkül esetleg szétég a kezünk...
Nyugatra megint megtaláljuk a kedves kis gombáinkat (GET MUSHROOM), amelyekből északra kedves nagy gombák lesznek. Már teljesen benövik a fákat és minden lépésünk nyomán hatalmas spórafelhő verődik fel. Itt például meg lehet nézni a gombákat (LOOK MUSHROOMS). Viszont okos ember már nem kóricál ekkora bazi gombák között, mert például az történik, hogy lassan elsüllyed ebben a spóratengerben és szépen megfullad (a játéknak viszont nem ez a célja)... Szóval még miután normális méretű gombát szedtünk, együk meg, mert kellemes pézsma-íze van és nem sokkal az elfogyasztása után megpillantjuk a felénk közeledő *Timothy Learyt*, aki felnevet és eltűnik. (A fickó egyébként neves regényhős: angol nyelvű irodalomkönyvekben szokott szerepelgetni egy Shakespeare nevű fickóval együtt, aki arról híres, hogy egyszer véletlenül felakasztották.) Miután a nevető irodalmár eltűnt, elhatározzuk, hogy nem eszünk több gombát. Tovább nyugat felé a 'meg-nem-evett-gombával' és a fal mentén forduljunk északra. Most vagyunk *Snarl* birtokának a kapujánál, amit az előbb bentről már kinyitottunk (pontosabban kireteszeltünk, mert ha kinyitottuk, akkor most nem vagyunk itt). Két kétméteres figurát látunk, akik közül az egyik Szem, a másik meg Orr. Fogalmunk sincs, hogy miért pont így neveztük el őket, amikor Szem egy szemre, Orr pedig egy orra hasonlít... Egyébként velük találkozott az, aki annak idején megpróbálta belülről kitárni a kaput és most már rég nem tart velünk. Szóval a kellemetlen fickókhoz most hozzávágjuk a gombát (THROW MUSHROOM ON EYE AND NOSE), hogy nekik is megjelenjen néhány angol irodalmár. Szem behunyja magát és Orr pedig prüszkölni kezd — ez náluk inaktív állapotot jelent, tehát kinyithatjuk a kaput (OPEN GATE) és besétálhatunk rajta.
Itt jókat lehet megint kóborolni, de mivel időnk kevés, menjünk egyenesen nyugatra, míg megtaláljuk *Snarl* házát. *Gramps* nagypapa figyelmeztet, hogy csak óvatosan, mert *Snarl* kemény süti lesz. A házban mindenféle régi dolgot látunk, amelyeket most nem nevezünk meg, kivéve persze a lépcsőt, amin viszont nem megyünk fel. Az észak felé vezető ajtó mögé kukkantunk be. Egy régi és egy új ismerős: *Snarl* és az ő laboratóriuma. A labor nagyon hasonlít a nagypapa hasoncélú helyiségéhez, csak eggyel kisebb kiadásban. *Snarl* rögtön *Gramps*re támad és összekapaszkodva birkózni kezdenek. Mivel *Ennio* nagyon morog *Snarl*ra, engedjük rá (SIC ENNIO). Fergeteges támadás: *Ennio* sarokba szorítja *Snarl*t és úgy vicsorog rá, mint egy felbőszült tigris. Most végre megtudjuk, hogy Ennio legendája nem puszta kitaláláció — a Legenda nem ismeri a félelmet és úgy küzd, mint két palotapincsi! *Gramps* kihasználva a szünetet, felkiált: *"Fiam, add gyorsan a naplómat! Szükségem van valamire az első néhány oldalról!..."* (GIVE BOOK TO GRAMPS) A nagyapó megragadja a könyvet, pillanatok alatt beállítja a karikát, majd azt kiáltja, hogy lökjük keresztül ezt a *'Snarlburgert'* rajta. Mielőtt ezt megtennénk, segítsünk a bátor *Ennio*nak és kapjuk elő a *Vörös Ördögöt* tartalmazó bödönünket. Nyissuk ki (OPEN JAR) és a dühös neoncső jól fejbekólintják ezt a biológiai zsákutcát! *Snarl*nak ez már sok a jóból: teljesen elgyengül, hogy a mérges foxi után még egy bátor neoncsövet is ráuszítottunk — lökjük át a karikán (PUSH SNARL THROUGH HOOP).

Most már csak a drámai befejező szöveg következik, amelynek a végén hirtelen minden öszetekeredik és mi az út mellett találjuk magunkat kb. 1 mérföldre *Snarl* (†) házától. Az út mentén egy aranyos kismalac, egy drága kis mosómedve és egy kedves kis krokodil zokog néhány könnyet az előttük fekvő csatornanyílásba. Ez itt a *Snarl*-puzzle. És úgy ér véget a játék, mintha csak simán meghaltunk volna — megkérdezi, hogy meg akarjuk-e próbálni még egyszer...
Miután mindenki magához tért a leírás okozta megrázkódtatásból, megemlítjük, hogy nem mi vagyunk ennyire idétlenek (**Na azért még egy kezdő pszichológus is találna néhány ferdülést!... — CoVboy**), hanem a játék. Még van egy pár ilyen a tarsolyunkban — szóval azoktól sem fogtok megmenekülni!...



Uninvited

Már a CoV megjelenése óta, de különösen a **DEJA VU** leírása után számos felbőszült kalandjátékrajongó bombáz bennünket kérdéseivel az **UNINVITED**-et illetően. Őszintén szólva ez érthető: az **Icom/Mindscape** kooperáció klasszikus szüleménye tényleg igen kellemes időtöltés minden kalandjátékosnak, hiszen egy ilyen játék addig jó, amíg a t. játékost halálra... izé... szóval nem nagyon megy a dolog. A történet egy kísértetkastélyban játszódik, különféle hazajáró lelkek, szellemek, mágusok meg egyéb ilyen standard horrorberendezések között, ami minden átlagon aluli videóban is fel szokott tűnni. A játék folyamán kiderül, hogy a történet — rajtunk kívül — három szereplő körül bonyolódik: van egyrészt a Mester, aki levelező tanfolyamon mágusokat oktat és az ő tulajdona ez a bizonyos kastély; van ennek egy rakoncátlan tanítványa, aki *Dracan* névre hallgat és a tanfolyam közepéig megszerzett tudását már bőven elegendőnek tartja ahhoz, hogy ő legyen a Mester — természetesen a Gonosz szolgálatában; harmadrészt pedig van a Mesternek egy hűséges tanítványa is, aki rájön *Dracan* mesterkedéseire és megpróbálja megvédeni a Mesterét. Egyelőre egyikkel sem fogunk találkozni, de a különböző tárgyak többségének megtalálásakor világos lesz, hogy melyikük é is lehetett. A kezeléssel nem foglalkozunk, mert mind 64-en (csak lemezen), mind Amigán teljesen ugyanaz, mint a **DEJA VU**-ben. A parancsok kiadásának sorrendje (mert ez abban a leírásban nem nagyon volt világos): először a parancsot kell kiválasztanunk, aztán a tárgyat, amire vonatkozik (inverzre vált). OPERATE-nél először a parancs, aztán amit használni akarunk, végül amin használni akarjuk. Természetesen csak azt lehet használni, ami nálunk van, azaz átpakoltuk az INVENTORY-ablakba. Csak korlátozott mennyiségű tárgyat hurcolhatunk magunkkal, de nem a dolgok száma, hanem a súlya a döntő. Még nem sikerült végigjátszani a játékot, de azért néhány — remélhetőleg használható — tippünk van hozzá. Itt következnek:



△ ***Ezt a képet nem túl nehéz előcsalogatni...***

Az egész kezdődik azzal, hogy egy viharos éjszakán az autónk valami kietlen erdőségben letér az útról és egy fának csapódik. Mielőtt a sötétség mindent elborított volna, az utolsó dolog, amire visszaemlékszünk, hogy az öccsünk elkezdett sírdogálni. Az ütközés attól következett be, hogy megpróbáltunk kikerülni egy árnyszerű alakot, ami hirtelen feltűnt az út közepén. A kikerülő manőver kevéssé sikerült: elvesztettük az uralmunkat a kocsi felett, az levágódott az útról és szerencsésen összetalálkozott ezzel a fával, amin éppen van szerencsénk lógni. Kissé zúgó fejünket forgatva áttekintjük a károkat. Rádöbbenünk, hogy egyedül vagyunk — az öcsénk biztos elment, hogy segítséget keressen. Ahogy kihámozzuk magunkat a kormánykerék mögül, orrunkat megcsapja az összetört benzintartályból szivárgó üzemanyag átható szaga. Azon töprengesz, hogy vajon mi lehetett az, ami olyan hirtelen előbukkant a kocsi előtt... Ha sokat vizsgálódunk, akkor az autó szépen felrobban, szóval jó lenne innen minél előbb távozni. A vezető melletti ajtó némi erőfeszítéssel még nyitható, szóval másszunk ki rajta. Mihelyt kimászunk, a kocsi fel is robban — megspórolva ezzel a szállítási vagy vontatási költségeket. Kiszállás után egy ódon kastély bejárata előtt találjuk magunkat, ami aztán mindennek nevezhető csak bizalomgerjesztőnek nem. A kapu mellett egy levélszekrényt találunk, amelyet kinyitva egy borítékra lelünk. A címzett: **Master Crowley, 666 Blackwell Rd. Loch Ness, Scotland** (újabb bizalomgerjesztő momentum). Ezek talán nem mi vagyunk, de azért belekukkanthatunk. Találunk benne egy nyakéket, amely nagyon régi kézműves munka: egy vastag láncon egy arany amulett lóg. Mellette egy levél van, amelyben a következők állnak: *"Kedves Mester! Kérem bocsásson meg, az egészségi állapotom megakadályoz abban, hogy segítsem Önt a Gonosz ellen vívott harcában. A tanítványait talán túlságosan is jól tanítja: egymagukban is túl erősekké válnak! Mellékelek egy amulettet, amely talán ismerősnek tűnhet. Viselje az ékszert, míg rám gondol, az élőholt retteg e dologtól, még maga a Gonosz is fél, szabadítsd el a család kedvéért..."* Az ajtón lehet OPERATE-tel kopogni is, de egyszerűbb, ha csak kinyitjuk és belépünk a bizalomgerjesztő házba. Az ajtó egy csattanással bezárul mögöttünk... (Ezután odakint kitör a vihar és egyre erősebben dühöng. Ha valamelyik helyen túl sokáig álldogálunk, akkor a fent is látható fotó fog megjelenni, mert egyre jobban félünk — a harmadik után még szívrohamot is kapunk az ijedtségtől). Hát akkor jöjjenek a tippek:

• A *Hall* folyosóján az összes ajtó zárva van. Ha bármelyiket megpróbálnánk kinyitni vagy megvizsgálni, akkor hirtelen megjelenne *Scarlet O'Hara* (Az *"Elfújta a szél"* főszereplője — vagy legalábbis így hátulról nagyon hasonlít rá), aki ugyan háttal áll nekünk, de ez nem akadályozza meg abban, hogy a következő lépésünkre hirtelen megforduljon. Feltűnő dolog rajta, hogy az arca nélkülöz minden húst — aztán a mienké is így tesz, mert a rémülettől megdermedve látjuk, hogy véres csomókat hasít ki testünkből. A folyosóról tehát minden további nélkül szaladjunk fel a lépcsőn az emeletre. Az emeleten nyissuk ki a jobbra lévő első ajtót és bejutunk egy kamrába (STORAGE CLOSET). Felülről a második polcon a második üveg felirata: "NO GHOST! Kísértetek, vámpírok, szellemek és egyéb nemkívánatos látogatók ellen!" Nyissuk ki az üvegcsét (olyan büdös, mint egy sebesült görény — egyébként a szag emlékeztet az egész házat átlengő rothadt illatra) és amikor legközelebb a földszinti folyosón a kísértetbe botlunk, öntsük rá (OPERATE). Ez jót tesz neki: sárrá olvad, majd teljesen eltűnik. (Fontos, hogy az üveg nyitva legyen!)

• Ugyancsak a *Storage Closet*ben, az anti-kísértet üvegcse mellett találjuk a *Spider Cider* sprayt, amelynek felirata arról tanúskodik, hogy ismert rovarkutató tudósok szerint nagyszerűen alkalmas pókszabásúak elkábítására. A *Parlor*ból nyíló veranda korlátján véletlenül egy hatalmas fekete pók szaladgál. Fújjunk a sprayből a korlátra (!) egy csíkot, vissza a szobába és jöjjünk ki megint (a pók minden látogatásnál csak egyszer szalad végig). A mostaninál azonban érdekes meglepetésben lesz része: teljesen elkábul. Nem döglött meg, fel lehet venni, esetleges későbbi használatra.

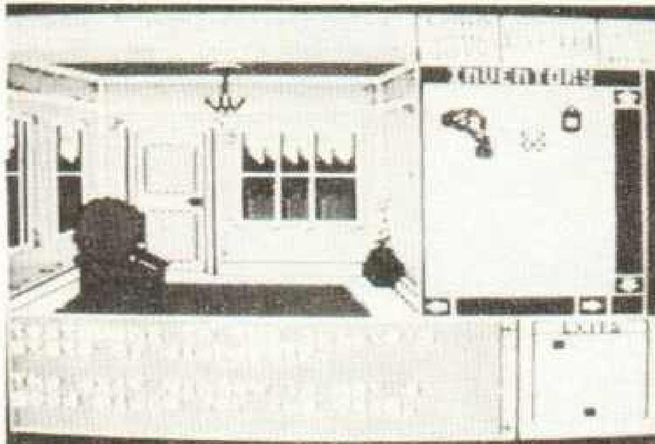
• A *Library*ben az asztalon egy régi könyvet találunk, ami még a háznál is régebbinek tűnik. Kinyitása után egy csomó latin kifejezés definícióját találjuk benne — ez egy **User's Guide** varázsláshoz: *Instantum*: Azonnali, hirtelen, pillanatszerűen bekövetkező dolog; *Illuminaris*: Izzó fehér fény; *Projectum*: Valaminek a mozgásba hozása, elmozdítása; *Spearca*: Kis láng, szikra; *Specan*: Beszélni, beszélgetni; *Healod*: Fej, koponya; *Magisterium*: Rejtély, titok.; *Abraxas*: Ez egy bűvös szó, amellyel a megidézett varázslat végrehajtódik ('**RETURN**' a varázslásban).
További segítség található varázsláshoz az emeleten lévő *Bedroom*ban: az ágy mellett álló éjjeliszekrényt kinyitva egy tekercset lelünk, amelyen kinyitás után hat szót (két varázsigét) találunk: *Specan Healod Abraxas* és *Instantum Illuminaris Abraxas*. A "szótárból" kinézve a szavakat, ez kb. a "Beszélj Fej" illetve az "Azonnali villámcsapás" varázslatokat takarja. A varázsigék elmondása SPEAK+tárgy kijelölése után történik: a program várja, hogy mit akarunk a tárgynak (vagy élőlénynek) elmondani.

▽ ***Hát ez mégsem*** *Scarlet O'Hara*



• Néha úgy tűnik, mintha a káprázat játszana velünk: az adott helyszínen egy kis figura rohan át a kezében egy hatalmas kulcsot lóbálva. A *Master Bedroom* éjjeliasztalkáján egy munkanaplót találunk, amelyben a következőket találjuk: "Dracan *felett már nem tudok uralkodni. A legjobb tanítványom volt, de most már Mesternek képzeli magát. Bár hatalma már erős, szelleme még gyenge. A mohóság és a hatalom sötét szellemei könnyen hatalmukba kerítheti̇k. A szolgám, aki sokkal óvatosabb, mint én, elzárta a csillagát a pántnélküli dobozomba. Vers: El vannak zárva az ő pillantásától — elrejtettem a kulcsot, egy szék tudja, hol*". Tehát egy kulcs van

elrejtve valamelyik székben. A *Kitchen*ben a falon egy csomó kés lóg, amelyek közül a bal oldali kettő (egy *Ginsu* és egy konyhakés) nagyon éles, tehát alkalmas székszabdalásra. Mielőtt valaki vad kicsapongással feldarabolná az összes kárpitot a barátságos kis házikóban, eláruljuk, hogy a kulcs a *Hall*ban van a bejáratnál: a csillagos szőnyegen álló bal oldali szék rejti. Ez nyitja a *Master Bedroom*ban lévő nehéz tölgyfaszekrényt. Először is két tekercset találunk, amelyeken ismerős pecsét tűnik elő: a saját farkába harapó kígyó.



A felső tekercs tartalma:"*A kerti útvesztő szíve rejti a* Blothney *ékkövet. Számos helyre nem juthatsz be addig, amíg nem nyitod ki a 'titkot'.*" (Felhívnánk a figyelmet arra, hogy a kertben balra egy épülethez jutunk, amelynek a felirata *Magisterium* — a szótárból pedig már elolvashattuk, hogy ennek a szónak a jelentése: titok...).
Az alsó tekercs tartalma:"Arany, ezüst, higany, kulcsot formáz vígan!" (Elnézést, szabad fordítás volt...). A leírása szerint higany lehet az aranykupakos kis üvegcsében, amit ugyanitt találunk; egy ezüsttálca van a *Pantry*ben; sőt, a nyakunkban lógó amulett pedig aranyból van... Szóval az alkotóelemek meglennének — de hogy lesz ebből kulcs?! Egy másik elképzelésünkre az adott okot, hogy a *Study*ban, az íróasztal fiókjában egy csomó kártya volt, amelyeken néhány elem tulajdonságai voltak felsorolva. Itt voltak az említettek sorszámai is a periódusos rendszerből — tehát gondoltuk, hogy nem olvasztani kell a 'kulcsot', hanem az elemszámok felsorolása nyit egy ajtót (a DEJA-ban is volt egy számzáras ajtó). Sajnos hiába mondogattuk a zárt ajtóknak, hogy 79-47-80 — egyik sem akart kinyílni tőle...
A negyedik lelet az a bizonyos pántnélküli doboz, amiről a Mester naplójában olvashattunk: talán egy csillagot — sajnos légmentesen le van zárva, sehogy sem tudtuk kinyitni.

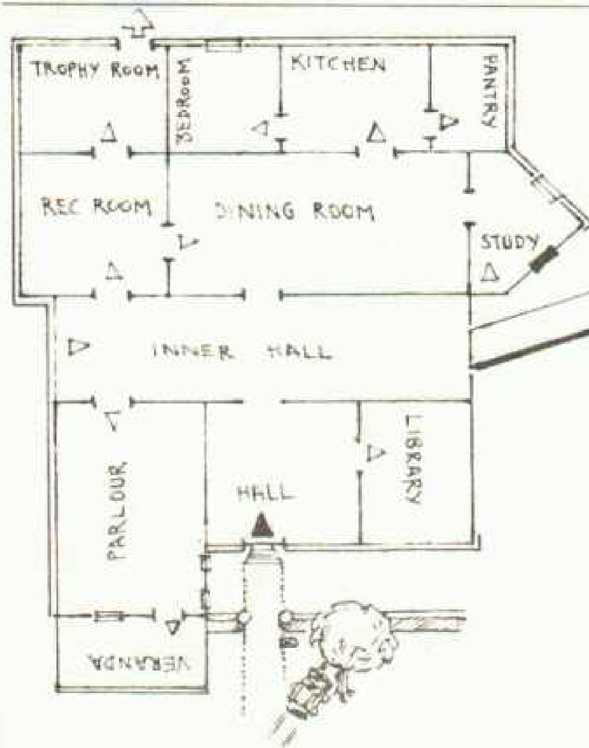
- A kertben lévő kápolna ajtaját két kutya őrzi. Egyelőre nem bántanak, de ha megtámadnánk őket vagy át akarunk a templomajtón menni, akkor szétmarcangolnak (a játék meghatározása szerint:"lefokozódsz kutyaeledellé..."). Ellenük hasznos az egyik varázsige: *Instantum Illuminaris Abraxas* elmormolása után fény villan fel és a kutyák szépen eltűnnek.

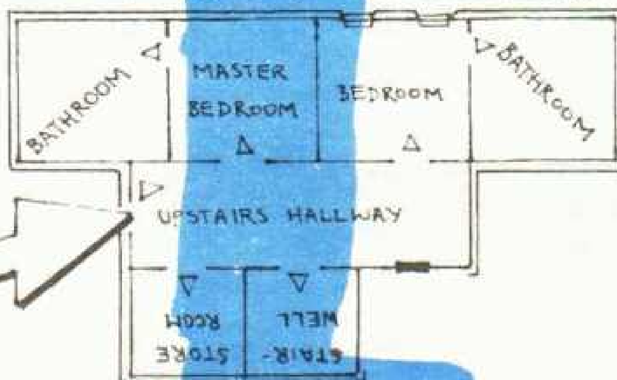
- A *Chapel*ben az oltáron egy kis fakereszt található, ami bizonyára jól jön különféle vallási összejöveteleken — vegyük tehát magunkhoz, hátha lesz ilyen is. Erre az oltár elmozdul a helyéről és alatta egy lejárat jelenik meg. Elég undorító bűz tanyázik odalent a mélységben. Azonkívül egy hatalmas pók is, szóval a program azt javasolja, hogy egyelőre ne menjünk le. A *Storage Room*ban találhatunk egy fémdobozt, amelyben a felirat szerint rovarirtó található — csak van vele egy kis probléma: zárva van...

- Ugyancsak a *Chapel*ben találunk egy márványoszlopon nyugvó mellszobrot. Valami szakállas figurát ábrázol, akinek elmormolhatunk egy *Specan Heafod Abraxas* varázsigét. Ettől rögtön meg is fog szólalni:"*Mester, kérlek nyisd meg az ajtódat a Család eme szerencsétlen tagja előtt, de ne engedd őt sötétben utazni.*" A templom bal oldalán lévő ajtó eddig zárva volt, de most megnyílik az út rajta keresztül a *Church Grounds*ra.

- Ha most kimennénk a megnyílt ajtón, akkor egy szellem fogyasztana el bennünket néhány másodpercen belül. A fej viszont azt mondta, hogy nem egészséges sötétben utazni — ergo világosságot kéne gyújtani. A *Pantry* felső polcán jobbra egy doboz gyufára bukkanhatunk, amelyben 6 szál gyufa hentereg. A *Chapel*ben beszélő fej mellett egy kandelábert látunk, rajta pedig 9 szál gyertya van. Nyissuk ki a gyufaskatulyát, OPERATE-oljuk az egyik szálat a skatulyán, majd az égő gyufát a kandeláberen. Mind a 9 gyertya meggyullad. A kandelábert vegyük magunkhoz és ezzel már ki tudunk menni a *Church Grounds*ra — a szellem megijed a gyertyák fényétől és rövid repülés után visszatér természetfeletti otthonába. Az út folytatása a labirintusba (*Maze*) torkollik, amelynek egyik helyét zombik védik (ha bekopogunk a sírköveken, akkor előbb is találkozhatunk valamelyikkel). Az imént elolvasott info szerint az útvesztő rejti magában a *Blothney* gyémántot — a *Magisterium* bejárata felett egy jellegzetes bemélyedés található, valószínűleg az ajtó az ékkövet ide berakva nyílik meg. Na persze csak annak, aki átjut a zombikon és megtalálja...

Hm, hát ennyi tellett tőlünk. Ugyan meglehetősen foghíjas így a dolog, de hát mit tegyünk, ha annyian kértétek és csak ennyire jutottunk?! Ez a játék számunkra végképp bukás, tökéletes zsákutca — aki már játszott ilyen kalandjátékkal, az elképzelheti, hogy mit össze nem szenvedtünk vele és mit ki nem találtunk, de hát egyszerűen nem sikerült továbbjutnunk. Persze még egy csomó mellékes dologra rájöttünk (nem soroljuk, mert nagyon hosszú lenne), de mivel nem tudjuk, hogy mire szolgálnak vagy mire lenne jó a megszerzett info, inkább nem írogattuk le ezeket. Igazán szívesen vennénk, hogy ha valaki lényeges kérdésben (zombik elkerülése, az *Ink blotter*en lévő infok elolvasása, stb.) továbbjutott volna, akkor az megírná nekünk (talán egy közeli gutaütést elkerülhetnénk vele)...







Carrier Command

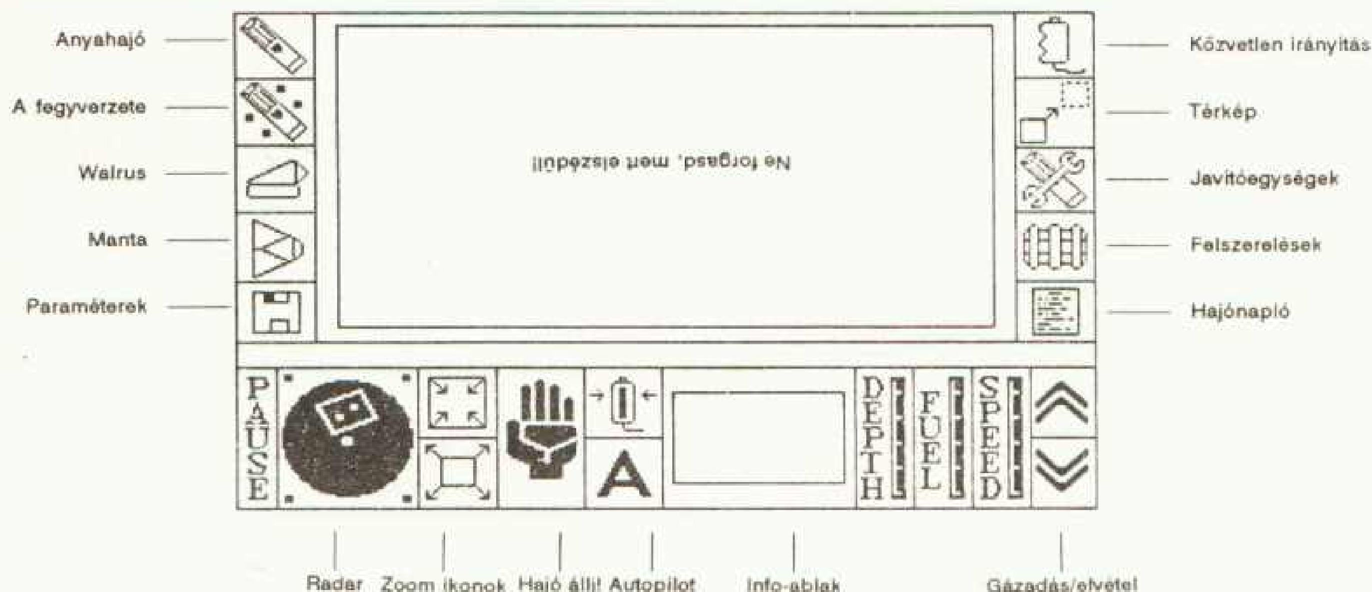
A magát nemes egyszerűsséggel csak *"Masters of Strategy"* címmel hirdető **Rainbird** cég neve már elég régóta a minőséget jelenti a kaland és a stratégia/arcade játékok rajongóinak — gondoljunk csak az Amigán futó **MIDWINTER**-re, **UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR**-ra vagy 64-en a már klasszikusnak számító **THE PAWN**-ra vagy mondjuk a **WEIRD DREAMS**-re. A **CARRIER COMMAND** c. programjuk Amiga-verziójának megjelenése kb. 1 évvel előzte meg a 64-est és nagyon gyorsan felszaladt a kategória sikerlistáira — a 64-es verzió idén tavasszal jelent meg. A játékról ugyan már megjelent valahol néhány információ, de hát azért még van mit írni róla és egy ilyen nagyszerű stratégiai játék megér egy hosszabb misét is... Az alábbiakban az Amiga-verziót fogjuk ismertetni és a leírás közben valamint a végén kitérünk arra is, amiben a 64 különbözik tőle.



△ ***Elrepül a büszke Manta, s a szigetet felrobbantja*** (Amiga)

A játék időpontja mondjuk a huszonvalahanyadik század, a helyszín egy 64 szigetből álló szigetrendszer. A szereplők az *Omega* (ezek leszünk mi) és az *Epsilon* hipermodern anyahajók, amelyek két szembenálló hatalom potenciális fegyverei a szigetrendszer meghódításában és természetesen a másik kiirtásában. A játékot kétféleképpen lehet indítani: a statégiát (START STRATEGY GAME) választva a két anyahajó a szigetrendszer két ellentétes sarkából indul (vagyis a dolgok legelején kezdünk játszani); az akciójátékot játszva (START ACTION GAME) a feladat ugyanaz, de a szigetek itt már fel vannak osztva és az anyahajónk az ellenséges *Thermopylea* sziget (kb. a szigetrendszer közepén) előtt kezd. A játék célja nagy vonalakban a következő: a szabad szigetek elfoglalásával és bányász- (RESOURCE), gyár- (FACTORY) és védelmi (DEFENCE) egységek telepítésével létrehozni a megfelelő anyagi támogatást biztosító utánpótlási vonalakat, megvédeni ezeket és végül elfoglalni az ellenség által megszállt szigeteket (ehhez természetesen az ellenséges anyahajót is ki kell nyírnunk). Mielőtt még nyakig merülnénk a tengeri hadviselésbe, annyit még mindenképpen meg kell jegyezni, hogy a játékot nagyon nehéz megnyerni — aki nem szeret órákat üldögélni a gépe előtt, az jobban teszi, ha inkább valamilyen rágógumi-játék után néz (trainerrel, hogy legyen benne valami izgalom is...)

Az indítás után az anyahajó kormányállásából kezdünk, az indítástól függően a *Vulcan* (bázis) vagy a *Thermopylae* sziget mellett. Az irányításhoz Amigán mindkét portra szükség lesz (64-en elég a PORT2): a pointert az egérrel és a joystickkal is mozgathatjuk, de ha egy elindított *Walrus*t vagy *Mantá*t akarunk közvetlenül kormányozni, akkor azt inkább célszerű joystickkal. Az összes kiválasztáshoz bal click szükséges, az aktív ikonok mindig világoskék (64-en sárga) színűek. A jobb click (64-en **'SPACE'**) kapcsolóként működik: a pointer eltűnik és az anyahajó, az aktuális *Manta*, az aktuális *Walrus* vagy a hajóágyú mozgását tudjuk az egérrel vagy a joystickkal irányítani (újabb clickre a pointer ismét megjelenik és ismét a kiválasztás üzemmód lép érvénybe). Első látásra elég borzalmas kavalkád uralkodik az ikonok között, de nem kell elkeseredni: ha valamelyikre ráclickelünk, rögtön újabbakat kapunk. Kezdetben valahogy így néz ki a képernyő:



A bal oldalon látható ikonsor állandó, ezt felfoghatjuk akár főmenünek is: ezekkel az ikonokkal határozhatjuk meg, hogy melyik egységnek akarunk parancsot adni, azaz a jobb oldalon és alul milyen ikonok jelennek meg. Kezdetben az anyahajó irányítása az aktív, ennek az ikonsora van az ábrán is. 64-en a játéktér a képernyő felső részét teljesen elfoglalja, alatta vannak az ikonok: ebből mindig az első öt felel meg a főmenünek, az utóbbi öt pedig az almenüként szolgáló ikonoknak.

Az alsó sorban lévő PAUSE ikon minden helyszínen megtalálható — jelentésére nem sikerült rájönnünk, de nem kizárt, hogy pause (azaz pauszpapírra másolja a képernyőt).

Emellett látható a radar, ami mindig annak a járműnek a radarja, amelyik éppen direkt irányításban van. A használatát talán nem kell bemutatnunk.

A radar melletti két ikon a zoom, azaz a nagyítás/kicsinyítés parancsokat takarja (van néhány léptéke). Ha a térkép aktív, akkor valamelyik zoom használata a térképre vonatkozik — ha nem, akkor a radarra.

A kéz ikonnak az anyahajó mozgatásánál van szerepe: választására a sebesség nullára csökken, azaz az anyahajó megáll (például ajánlatos alkalmazni, ha sziget felé haladunk és elkezdett csökkenni a vízmélység).

A kéz melletti felső ikon ugyanolyan célt szolgál, mint a kéz, csak a kormánylapokat állítja egyenesbe (az anyahajó forgása megáll).

Az A feliratú ikon az autopilot funkciót kapcsolja ki/be. Ha aktív, akkor az aktuális jármű a térképén utoljára beprogramozott célpont felé halad és ha azt elérte, akkor ott megáll (ha nincs célpont az adott járműnek meghatározva, akkor NO COURSE SET hibaüzenetet kapunk). Vigyázat! Az autopilot nem figyeli, hogy a célpont felé van-e valamilyen terepakadály, hanem usgyi — nyílegyenesen, árkon-bokron keresztül arra tart! Az árok meg a bokor még hagyján, de sem a *Walrus*, sem a *Manta* nem kedveli, ha mondjuk az anyahajón keresztül akarunk menni vele (bele is pusztul egy ilyen szomorú dologba). Azonkívül az anyahajó sem kétéltű, tehát próbáljunk vele a vízen közlekedni. Az autopilotot csak akkor aktiváljuk, ha a jármű a célpontig szabad terepen mozog (a *Walrus*t például célszerű manuálisan kihozni a szigetről)

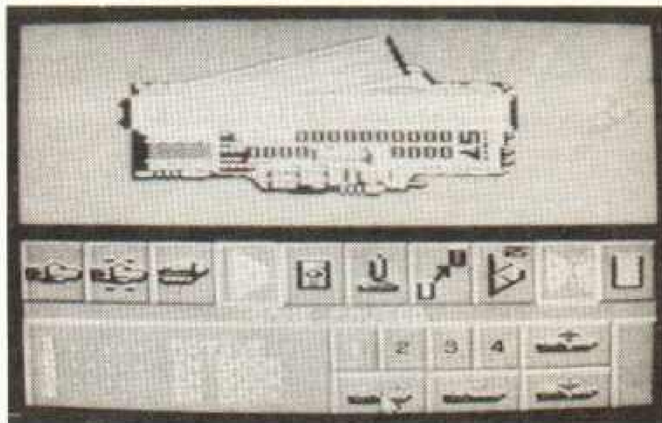
Az info-ablakban az aktuális jármű adatait látjuk: POSITION mutatja a koordinátáit, BEARING a haladási irányát fokban, az ISLAND pedig a hatótávolságban lévő szigetet jelzi.

A DEPTH melletti skála jelzi az anyahajó alatt lévő vízoszlop magasságát. Ha egy szigethez közeledünk, akkor rohamosan csökkenni kezd. Ilyenkor álljunk meg azonnal (a sziget már úgyis hatótávolságban van), különben zátonynak ütközünk és a szerelőrészleg javíthatja egy darabig az anyahajót.
A FUEL mutatja az éppen aktuális jármű (jelenleg az anyahajó) rendelkezésére álló üzemanyagot. Mindhárom jármű eltérő üzemanyaggal megy, szóval ezekre a mennyiségekre nem árt odafigyelni: a *Walrus*ok és a *Manták* üzemanyagfogytán szépen megsemmisülnek — az anyahajó nem, de ha a nyílt tengeren kifogyunk az üzemanyagból, akkor a játékot fel is adhatjuk, mert a tengeren nem tudunk üzemanyagot felvenni!
A SPEED műszer mutatja az aktuális jármű sebességét. Bal clickkel a skála valamelyik pontján tudjuk a sebességet a kívánt mértékre állítani (az anyahajónál ugyanerre szolgál a jobb oldalon lévő két nyíl is). Az összes jármű képes tolatásra (ha valaminek nekiütközik, mindig automatikusan hátramenetbe kapcsol) — a megállást az jelenti, ha az első osztáshoz állítjuk a sebesség értékét.
Az alsó ikonsor és a játékképernyő között található az üzenetsor. Itt jelennek meg a szigetek megtámadásáról/elfoglalásáról, a megrongálódott/megsemmisült járműveinkről vagy a hibásan kiadott parancsainkról szóló üzenetek.
Most nézzük sorban az almenük ikonjainak jelentését (meg az almenük almenüinek az ikonjait is):

Parancsok az anyahajónak

Ez az ikonsor aktív a játék elején. Innen adhatunk közvetlen parancsokat az anyahajónak, javíthatjuk a berendezéseit, megszemlélhetjük a lehetséges felszereléseket és szabályozhatjuk a gyártásukat, valamint megnézhetjük az utolsó üzeneteket.

1. Direkt irányítás (64-en ezt a funkciót egy joystick szimbolizálja): Ennél az almenünél aktív az ábrán látható ikonsor. Anyahajónál általában nem fontos a közvetlen kormányzásra átkapcsolni (jobb click), inkább az autopilotot használjuk a szigetek közötti mozgásnál. Csak akkor van szükség rá, ha a következő szigethez csak úgy tudunk eljutni, hogy előbb meg kell kerülni az előttünk állót vagy megtámadott bennünket az ellenséges anyahajó.


▽ ***A 2D a madártávlat érzetét kelti...*** (64)

2. Térkép: Választására a játékképernyőn megjelenik a térkép, alul pedig a térkép ikonsora. Kék szín jelzi a mi fennhatóságunk alatt álló szigeteket és piros az ellenfélét, a zöld szigeteket egyelőre még senki sem birtokolja. A villogó pont mutatja az anyahajó autopilotjának a célpontját (közelről egy C betűt látunk benne), fehér pixel (megfelelő nagyítással téglalap) pedig magát az anyahajót (az ellenfélé nem látható a térképen). Mindenekelőtt zoomoljunk annyit, hogy lássunk is magunkból valamit. A zoom arra a helyre vonatkozik, amit a fehér keret határol — ezt a nyilakra clickelve tudjuk mozgatni. A térkép kétféle üzemmódban használható, amit a PAUSE melletti CARRIER MAP/RESOURCE ikonnal tudunk átkapcsolni.
A CARRIER MAP-en tudunk célpontot kijelölni az anyahajó autopilotjának. Clickeljünk a térkép bármelyik részére és ott egy X alakú szimbólum (kicsiben villogó pixel) fog megjelenni — ha ez célpontnak megfelel, akkor clickeljünk a PROG ikonra: a szimbólum célkereszt formájúra vált és NEW COURSE SET üzenet jelzi, hogy az autopilot bekapcsolás után ebbe a pozícióba fogja irányítani az anyahajót. Új célpontot természetesen bekapcsolt autopilottal is megadhatunk, az anyahajó pedig rögtön az új irányba fordul. Az autopilot célpontját a CLEAR-re clickelve törölhetjük. Vigyázat, ha az autopilot be volt kapcsolva, akkor a célpont törlésénél ugyanúgy hagyja az irányítást, ahogyan az autopilotban volt (továbbra is teljes sebességgel száguld vagy fordul)! A zoom ikonok melletti kérdőjel arról a szigetről jelenít meg infot, ami a fehér keretben van (természetesen ha több sziget is van a keretben, akkor is csak egyről). A NAME a sziget neve, POSITION a koordinátái, AREA a területe négyzetkilométerben. A CONTROL ugyanazt mutatja szöveggel, amit a színek: szövetséges (FRIENDLY), ellenséges (ENEMY) vagy független (FREE). Az ISLAND TYPE a sziget típusát jelzi (RESOURCE/DEFENCE/FACTORY/BASE), de csak akkor ha saját szigetről van szó (sajnos...). A típus attól függ, hogy milyen egységet telepítettünk a szigeten, BASE csak a *Vulcan* lehet. A gyár (FACTORY) típusú szigeteken nagyrészt a felszerelések (SUPPLY) gyártása folyik, míg a bányászó (RESOURCE) típusúakon főleg üzemanyagot (FUEL) termelnek. Amíg az ellenfél nincs a közelünkben, addig ilyen szigeteket csináljunk, hogy a későbbi küzdelemre biztosítva legyenek az anyagi feltételek — több RESOURCE- és FACTORY-sziget az utánpótlási vonalban=nagyobb mennyiségű utánpótlás. A védelmi (DEFENCE) szigetek gyakorlatilag nem termelnek, viszont ezeket az ellenség kissé nehézkesen tudja elfoglalni, mert egy csomó huncutság fogadja az ide látogató vidám agresszort (majd mi is meglátjuk, hogy milyen jópofa dolgok esnek a nyakunkba az ő DEFENCE-szigetein). A kérdőjel feletti ikont választva a térkép azonnal az anyahajó pozíciójára kapcsol a legnagyobb nagyításban. A REPORT-ikon alapállapotban aktív, hagyjuk is úgy — kikapcsolva nem kapunk üzeneteket az üzenetsorban (bár egyébként elég szomorú nézegetni, hogy ő mennyi szigetet elfoglal, míg mi egyet összekuporgatunk magunknak...).
Az utánpótlás (RESOURCE) üzemmódban a két szembenálló fél utánpótlási vonalait szemlélhetjük. A zöld vonalak a jelenlegi pozícióhoz közel fekvő független szigetekhez vezető utat mutatják — célszerű egy ilyenhez menni, mert csak ezt lehet az elfoglalás után azonnal bekapcsolni az utánpótlási hálózatba! A jobb oldalon az info-ablakban látható, hogy hány gyár-, bányász és védelmi típusú szigetünk van. Az alsó részén STOCKPILE ("árubála") mutatja, hogy az utánpótlást melyik szigetről lehet összeszedni. Új áruraktárat a PROG-ra clickelve tudunk kijelölni (célszerű ennek azt választani, aminél éppen állunk vagy amelyikre éppen megyünk): az lesz az új *stockpile*-sziget, amelyik a térképen látható. Természetesen csak saját szigetet lehet *stockpile*-szigetnek kinevezni. Új *stockpile* kijelölése után egy újabb click szükséges a PROG-on, hogy megkezdődjék az áru átszállítása ide (STILL IN TRANSIT). A többi ikon megegyezik a másik üzemmódéval, kivéve a kérdőjel felettit: ez az aktuális *stockpile*-szigetre állítja a térképet (useful opció, ha tankolni akarunk menni).

3. Javítóegységek: Idekapcsolva a játékképernyőn az anyahajónk képét szemlélhetjük 3D vektorgrafikában, forgatva. Az alsó sorban lévő ikonok a hajó egyes egységeit szimbolizálják, valamelyik választása után megnézhetjük, hogy az adott rész hol helyezkedik el, a felső sorban pedig megjelenik a neve, javítási fontosságának prioritása (PRIORITY) és a rongálódásának a mértéke (STATUS) — ez utóbbit az elszíneződése is mutatja. Ha a berendezés hibás és javítják, akkor UNDER REPAIR, ha ennél most éppen fontosabb javítás van, akkor PENDING felirat jelenik meg itt. Hiba esetén a STATUS-sor alatt jelenik meg a rongálódás következménye.

Az ikonok alatt látható százalékban kifejezve, hogy mennyire ép az adott berendezés, jelentésük sorban a következő: motor (ENGINES), radar, *Walrus* és *Manta* távirányítás (COMMUNICATIONS), a hajóágyú mozgató berendezése (OBSERVATION TURRET), hajóágyú (LASER CANNON), zavaróberendezés kilövője (FLARE LAUNCHER), *Hammerhead* rakéták (SURFACE TO SURFACE MISSILES), a *Manta*-hangár liftje (LIFT), a javítóegységek (AUTOMATIC REPAIR SYSTEMS), hajószerkezet (STRUCTURE). A szerelőegységek teljesen önállóan dolgoznak és a meghibásodásokat a prioritási sorrend szerint veszik sorra. Ezt az ikonsor utolsó ikonjával lehet beállítani. A HIGH-ban lévők kapják az elsőbbséget — az utolsó hármat célszerű ebbe rakni, a többit MED-be. Ha egyszer már beállítottuk a prioritásokat, akkor ezt a részt már nem kell többet használnunk.

4. Felszerelések: A játékképernyőn megjelenik a lehetséges felszereléseket ábrázoló ikonsor (az ikonok alatt számok mutatják a az anyahajó raktáraiban rendelkezésre álló mennyiséget), alul pedig az utánpótlás menüje. Az ikonokra clickelve sorra néhány információt kapunk a cuccokról és alkalmazási lehetőségükről:

Assassin levegő-levegő rakéta: Rövid hatótávolságú, infravörös önvezérlő rakéta. Fő használata ellenséges repülőgépek elleni bevetés légiharcban. A *Mantá*kra tudjuk 1-2-3-as csoportokban felpakolni őket. Használatuk a következőképpen történik: ha a *Manta* aktuális fegyvere rakéta és direkt módon kormányozzuk (jobb click után), hozzunk be valamilyen lehetséges célpontot a célkeresztbe és nyomjuk meg a 'tűz' gombot (vagy az egér bal gombját). A célkereszt villogva jelzi, hogy a célpontot befogta és újbóli 'tűz'-re ki is lövi rá a rakétát. Bár a leírás szerint repülőgépek ellen hasznos, nagyszerűen alkalmas a *Command Center*ek és egyéb objektumok elpusztítására is, csak közelről kell leadni rájuk 3-4 lövést. Összesen 64 darab lehet a hajóraktárban belőle.

Harbinger föld-föld rakéta: *Walrus*ról indítható rövid hatótávolságú, irányított rakéta földi célpontok ellen. Kilövése után a képernyőn egy ablak nyílik, ami a rakétafejbe épített kamera adását mutatja. A fehér pont jelzi a becsapódás várható helyét (tartsuk a célponton), a jobb felső sarokban a hátralévő repülési idő látható. Találat akkor lesz sikeres, ha a rakéta az idő lejárta előtt eléri a célt — egyébként felrobban. Pontos találatból kettő már elég egy *Command Center*nek.

Hammerhead felszín-felszín rakéta: Nagy hatótávolságú, alacsonyan repülő rakéta felszíni célpontok ellen. Automata radarirányítással repül, a radarjának a hatótávolsága 3 km. Kilövéséhez előbb egy felderítő rakétát kell indítani, amely először célpontok után néz.

Quaker késleltetett hatású bomba: Nagy hatékonyságú bomba, a *Manta* fegyvere. *Stuka*-módszerrel kell célba juttatni, azaz meredek zuhanótámadás után számíthatunk pontos találatra. Az ismertető azt írja róla, hogy úszó célpontok ellen is használható, de nem ugrál a vízen — szóval lehet, hogy az ellenséges anyahajó ellen is bevethető (mi nem próbáltuk soha). 20 db lehet a hajóraktárban belőle.

Quasar lézer: Közepes erősségű sugárlézer *Mantá*hoz, végtelen számú lövésre alkalmas. *Command Center*t sosem tudtunk kilőni vele, mert addigra mindig alánk fűtöttek a védő vadászok, mire elegendő találatot bevittünk volna vele — ellenben jól használható a védelmi szigeteken a *Walrus*okat vizsgáló radarok, egyéb kisebb objektumok és ellenséges *Manták* ellen.

Avatar pulzáló lézer: Nagy hatékonyságú lézer *Walrus*hoz. Megfelelő távolságból 3-4 lövéssel bármit ki lehet lőni vele, de mindössze 40 lövésre elegendő energia van hozzá.

Passive defence drone: Passzív védelmi robot az ellenség *Hammerhead* rakétái ellen. Egyszerre 4-et lehet használni belőlük, összesen 12-t vihetünk magunkkal. Kilövésük után a megadott sablon szerint védőgyűrűt vonnak az anyahajónk körül.

Long Range Communication Pod: Nagy hatótávolságú kommunikációs rendszer *Mantá*hoz. Normális esetben a gépeinket csak az anyahajó közvetlen közelében tudjuk irányítani — hatótávolságon kívül kerülve a látótérben először a "mákostészta" nevű adás jelenik meg, aztán nemsokára az egység szépen megsemmisül. Ha viszont felteszünk egy ilyet, akkor az egész harcterületen, bármilyen távolságról *irányíthatjuk*. Alkalmassá teszi a *Mantá*t például távolfelderítésre vagy ha messzebb fekvő sziget ellen akarunk támadást indítani és most éppen lusták vagyunk odahajókázni (persze nem árt figyelni arra, hogy elegendő üzemanyag legyen a visszatéréshez is). Egy másik trükk ezzel a berendezéssel, hogy valamilyen kulcsfontosságú elágazásban lévő védelmi sziget repülőterére leteszünk egy *Mantá*t négy *Assassin*nal — ha a szigetet támadás érné, akkor átkapcsolhatunk erre és felvehetjük a harcot az ellenfél támadó *Mantá*ival.

Command Centre Virus Bomb: Vírusbomba, *Walrus* szállíthatja. Az ellenség kezén lévő szigeteket új *Command Center* telepítése nélkül is elfoglalhatjuk — csak előbb oda kell vinni ezt a bombát az övéhez és közvetlen közelről belelőni. Ha túl távol vagyunk a céltól, a bomba hatástalan (felrobbantja magát). A sikeres találatot bugyborékoló hang jelzi és néhány pillanaton belül megjelenik az üzenetsorban, hogy a sziget független, majd szövetséges. Csak akkor vessük be, ha gyár- vagy bányász sziget a célpont, mert a védelmi típusúban a *Walrus*t szétlövik a védő *Manták* mielőtt célba érne.

Automatic Command Centre Builder (ACCB): Automata *Command Center*-építő egység. Egy *Walrus* viszi ki a szigetre és elhelyezés után a szigeten található nyersanyagokból felépíti először a *Command Center*t, majd a beállított típusnak (RESOURCE/FACTORY/DEFENCE) megfelelő épületeket (ezt a *Walrus*ba történő bepakolás előtt tudjuk beállítani). Miután a *Walrus* elérte a sziget partját, kapcsoljunk át direkt irányításra és a fák között manőverezzünk valamilyen szabad helyre. Tapadjunk rá a 'tűz' gombra: egy ideig azt a szöveget kapjuk, hogy a hely nem alkalmas az egység ledobására (NOT SUITABLE PLACE FOR AN ACCB), de aztán valahol majd sikerül letenni és azonnal megkezdődik az építés is. Amikor a *Command Center* megépült az üzenetsorban megjelenik, hogy a sziget most már szövetséges (... IS NOW A FRIENDLY ISLAND). Ellenséges sziget megtámadásánál is a *Command Center*t kell elpusztítanunk az elfoglaláshoz — a többi lerombolt épületet mindig azonnal elkezdi újjáépíteni. Nagyobb területű szigeteken akár két *Command Center*t is elhelyezhetünk. Maximum 10 db lehet a hajóraktárban.

Decoy Flares: Repülőgépszimulátorokból már ismerős csali, ami nagy erejű infravörös jelet bocsát ki az ellenség hőkereső (*Assassin* vagy *Hammerhead*) rakétáinak megtévesztésére. Az anyahajó közvetlen védelmét hivatott szolgálni, a fedélzetről lőhetjük fel. Kilövés után kb. 20 másodpercig fel/le liftezik az anyahajó felett és magára vonja a rakétákat. 10 db lehet a raktárban.

Reconnaisance Drone: Felderítő rakéta. A rakétafejbe egy kamera van beépítve, amely fellövés után egy ideig folyamatosan közvetíti azt a képet, amit a rakéta "lát". Ezek az adatok a *Hammerhead* rakéták irányítórendszerének szolgáinak adatokkal a lehetséges célpontokról — felderítés nélkül nem lehet kilőni őket.

Fuel Transfer Pod: Üzemanyagtartály. Segítségével egy *Walrus* újratankolhat egy másikat, amennyiben annak elfogyott volna az üzemanyaga.

Manta légvédelmi vadászgép: Nagy hatótávolságú vadászgép, amely az anyahajó közvetlen védelmére szolgál, de felhasználható a partraszálló csapatok támogatására is. Használatát részletesen lásd később. A hajó hangárjaiban 4 lehet, azonkívül további 4 tartalék a hajóraktárakban.

Walrus kétéltű partraszálló egység (AAV): Fegyveres támadó jármű partraszálláshoz. Leggyengébb pontja a levegőből támadó ellenség. Használatát ld. részletesen később. A hajó dokkjaiban 4 lehet, azonkívül további 4 tartalék a hajóraktárakban.

Az alsó részen lévő ikonok jelentése a következő:

SUPPLY PRIORITIES: itt LOW/MED/HIGH-beállításokkal szabhatjuk meg, hogy a gyárak mekkora erőfeszítéssel gyártsák az adott felszerelést. Az ikonok között a fel/le nyilakkal lépkedhetünk. A MAXIMUM azt a darabszámot tartalmazza, amennyit ebből a cuccból gyártani kell — ha ez a mennyiség megvan, nincs további gyártás. A darabszámot a MAXIMUM-ra clickelve tudjuk beállítani: gépeljük be a jobb oldalon lévő kalkulátoron az értéket (100-nál többet egyiknél sincs értelme megadni). Ha a fontossági sorrend két cuccnál megegyezik, akkor a darabszám fog dönteni közöttük az elsőbbségről. A játék elején minden LOW-ban van és 0 értéken, tehát ezt minél előbb állítsuk be, különben a gyárak nem fognak semmit gyártani. A beállítások után EXIT választásával lépjünk ki (CANCEL-re azok az értékek fognak visszaállni, amelyek az új beállítás előtt érvényesek voltak).

FUEL PRIORITIES: Ugyanaz, mint az előző, csak üzemanyaggal. A három járműfajta üzemanyagkészletét az alsó sorban folyamatosan láthatjuk — az AIRCRAFT és az AAV FUEL a *Walrus*ok és *Manták* rendelkezésére álló **összüzemanyagot** mutatja, amiből 1 db feltankolása csak nagyon csekély mennyiséget fogyaszt. A játék során elsősorban az anyahajónak lesz szüksége üzemanyagutánpótlásra, tehát a CARRIER FUEL-t állítsuk HIGH-ba, a többit pedig hagyjuk LOW-ban.

FUEL és SUPPLY TRANSFER: A TRANSFER-ikonokat csak akkor használhatjuk, ha a *stockpile*-sziget mellett parkolunk. Választásuk után a bal oldali oszlopban látható, hogy mennyit termeltek a gyárak, a nyilakkal pedig át tudjuk pakolni a készleteket a szállítóegység rakterébe, ami majd az anyahajóra szállítja ezeket. A szállítóegység kapacitása elméletileg végtelen: a program csak azt figyeli, hogy a szállítandó felszerelés nem érte-e el azt a limitet, amennyi az anyahajón maximum lehet belőle (LIMIT OF ACC TANKS HAS REACHED üzenet jön, ha igen). A termelés nyilvánvalóan annál jobb, minél több gyár- és bányász típusú szigetünk van. Vegyük figyelembe azt is, hogy időbe telik, amíg a *stockpile*-szigetre átszállítják az utánpótlást...

Miután beállítottuk, hogy a szállítóegységnek mit kell elhoznia, indítsuk el a SUPPLY PRIORITIES mellett lévő ikonnal (RESUPPLY DRONE LAUNCHED). Nemsokára visszatér és a hajó raktárait automatikusan feltölti azzal, amit hozott. Az ABORT ikon választásával leállíthatjuk az átrakodást. Ugyanazon a *stockpile*-szigeten csak bizonyos idő eltelte után lehet ismét tankolni (időbe telik, míg az újabb adagot átszállítják ide) — ha ez még nem telt el, a szállítóegység indítási kísérletére RESUPPLY DRONE CURRENTLY NOT AVAILABLE üzenetet kapunk.

5. Hajónapló: Választása után megnézhetjük azokat az üzeneteket, amelyeket az elmúlt 5 percben kaptunk az üzenetsorban. A feliratok előtti szám jelzi, hogy az üzenet mennyi ideje érkezett, az 5 percnél régebbiek automatikusan törlődnek. A CLEAR választásával mi is törölhetjük a hajónaplót.

Az anyahajó fegyverzete



1. Lézer: A fedélzeti lézer jóval erősebb, mint a *Manta* vagy a *Walrus* által szállítható lézerek. A nyilak választásával tudjuk lépésenként forgatni az ágyútornyot illetve a lövés szögét változtatni, de jobb clickkel átkapcsolhatunk közvetlen irányításra is és úgy mozgathatjuk, mintha valamilyen jármű lenne (lőni is csak így tudunk vele). A zoom-ikonokkal maximum nyolcszorosra növelhetjük a látótérben lévő kép nagyítását, amit a bal felső sarokban jelez a program (ilyenkor kevésbé pontos a célzás: az ágyú egy kicsit balra lefelé fog hordani). Némi szórakozás után esetleg ki lehet lőni így is valamilyen épületet, bár az ágyú támadó *Manták* illetve az ellenséges anyahajó elleni harcban használható igazán jól. A zoomok melletti ikonoknak ugyanaz a feladata, mint az anyahajónál: megállítják az ágyú vízszintes illetve függőleges elmozdulását. A jobb oldalon lévő skála (TEMP) az ágyú melegedését jelzi: gyakorlatilag végtelen töltet van hozzá, de ha sűrű egymásutánban tüzelünk, túlmelegszik és leáll (LASER OVERHEATED).

Infravörös csali: Akkor érdemes bevetni, ha észrevesszük, hogy az ellenség *Hammerhead* rakétákat indított vagy ellenséges *Manták* támadtak a hajóra. FLARES IN STORAGE mutatja, hogy hányat lőhetünk fel, FLARES ACTIVE, hogy hány van a levegőben, LAUNCH választásával lőhetünk ki újat. Egy csali kb. 15-20 másodpercig repked a hajó körül.

Hammerhead rakéták: VIEWING DRONE és MISSILES IN STORAGE jelzi a rendelkezésre álló készletet a felderítő rakétákból és a *Hammerhead*ekből. LAUNCH-ra felderítőrakéta indul a fedélzetről majdnem függőlegesen (kicsit hátra) felfelé és a képernyőn azt látjuk, hogy a rakéta mit "lát". Ha a látótérben megjelent valamilyen célpont, kapcsoljunk gyorsan jobb clickkel a célkeresztre, vigyük rá a pointert, majd újabb jobb click után válasszuk a LAUNCH-ot és a *Hammerhead* megsemmisíti a célt. Újabb felderítőrakétát csak azután lehet indítani, miután az előbbi lepottyant.

Védőrobotok: *Hammerhead*-rakéták elleni védekezésre szolgálnak. A DRONES IN STORAGE jelzi a hajóraktárakban lévő mennyiséget, az ACTIVE hogy hány van kinn. A *drone*-okat a középen lévő két ikon választásával tudjuk kiküldeni/behívni, egyszerre max. 4 db lehet kinn. A jobb oldalon lévő + és — jelekre clickelve tudjuk a megfelelő védelmi alakzatot kiválasztani, a SELECT-re a kilőtt drone-ok az alakzatnak megfelelő pozíciókban vándorolnak. Mivel a hajó mozgását követik, célszerű már a játék elején kilőni őket, hogy alkalomadtán már csak át kelljen rendezni őket.

Státusz: Az anyahajó négy védelmi egységének szöveges állapotjelentése jelenik meg a képernyőn (készletek, rongálódás mértéke, stb.).

64-en csak a *Hammerhead* rakéták találhatók meg ezekből a fegyverekből, viszont ott sokkal jobban használhatóak, mint az Amiga-verzióban (a felderítőrakéta sokkal tovább repül, tehát nagyobb az esély arra, hogy valamilyen célpontot felfedez).

Parancsok a Walrusoknak



Az almenü első eleme ugyanaz, mint az anyahajónál (64-en joystick): átkapcsolhatunk az aktuális *Walrus* kabinjába és onnan közvetlen irányítására. A sziget partjának elérése után (WALRUS HAS ENCOUNTERED THE BEACH) erre feltétlenül szükség van, mert autopilottal irányítva valószínűleg egy csomó fát fog megtalálni és nemsokára össze is töri magát. Az alsó részen lévő ikonsorban a számozottakkal lehet kiválasztani az aktuális *Walrus*t, a mellette lévővel pedig a forgását állíthatjuk le. Az alsó sorban lehet kiválasztani, hogy közvetlen irányításnál a 'tűz' gombra melyik felszerelést fogja használni (ha nincs ilyen cucc rajta, akkor természetesen semmi sem fog történni): az első az *Avatar* lézer, a második a *Harbringer* rakéta vagy a vírusbomba, a harmadik az ACCB, a negyedikkel lehet az autopilotot ki/bekapcsolni, az ötödikkel pedig üzemanyagot átadni egy másik *Walrus*nak (ha vittünk magunkkal *Fuel Transfer Pod*ot). A képernyő közepén lévő ablakon clickelgetve ugyanazokat az infokat vizsgálhatjuk, mintha a státusz ikont kapcsoltuk volna be. A FUEL mutatja az aktuális *Walrus* üzemanyagát, a SPEED a sebességet. A sebességnél itt is az első osztás a stop, lejjebb rükverc (gázadás/elvétel click a megfelelő helyen — teljes sebesség csak szárazföldön). A jobb oldalon lévő két ikon közül a felsővel a *Walrus* radarját tudjuk bekapcsolni, az alsóval pedig hátranézhetünk.
Ha ellenséges védelmi szigetet támadunk, akkor soha ne küldjünk *Walrus*t, amíg a *Manták*kal szét nem vertük a *Command Center*t a szigeten, mert semmi esélye nincs (szétlövik a védő *Manták*). Ha gyári vagy bányászó szigetről van szó, akkor lehet esélye a *Command Center* ellen egy vírusbombával vagy néhány sorozat rakétával, de vigyázzunk a földön rohangáló kis csillagokkal (talán rakéta lenne?), amiket azok a kis épületek indítanak, amik úgy néznek ki, mint egy tv az ötvenes évekből. Fával vagy egyéb dologgal történő összeütközésből a *Walrus* 4-5-öt is kibír, de rakétatalálatból kettő már bőven elég neki az extáláshoz. Lehetőleg ne kóricáljunk túl messzire az anyahajótól, mert csak egy bizonyos távolságig tudunk irányítani *Walrus*t: ha az üzenetsor "telemetrikus zavart" jelez, a *Walrus*ból mákostésztát fogunk látni — ilyenkor adjunk meg az autopilotnak egy anyahajóhoz közel fekvő célpontot és kapcsoljuk be. A túl messzire került *Walrus* megsemmisül.

A felszerelések használatáról már volt szó az előbb, most nézzük az almenü ikonjait:

2. Térkép: Az anyahajóhoz hasonlóan új célpontot adhatunk meg az aktuális *Walrus* autopilotjának (a térkép bekapcsoláskor mindig ugyanazt a részt fogja mutatni, ahol a *Walrus*oknál utoljára használtuk). Mivel egyszerre több is irányítható külön-külön, a PROG választása után az új kijelölt célpontban annak a *Walrus*nak a száma jelenik meg, amelyiknek ezt a célt meghatároztuk (CLEAR-rel itt is törölhető). A zoom ikonok és a kérdőjel ugyanúgy működnek, mint az anyahajónál: nagyítják/kicsinyítik a térképet illetve infot adnak arról a szigetről, amely a keret középpontjához legközelebb van. A kérdőjel feletti ikon választásával a térkép az aktuális *Walrus*ra áll, a mellette lévővel pedig az anyahajóra. Az anyahajó alatti ikon választása után a térképen az aktuális *Walrus*t szimbolizáló nyíl mellett láthatjuk a számát és a jelenlegi koordinátáit.



△ ***Egy kilónk van rá, hogy nekimegyünk a*** ***drone*-nak** (Amiga)

3. Dokk: Itt lehet berakodni az aktuális *Walrus*ba (már amennyiben az bent áll a dokkban — egyébként a program idekapcsoláskor jelzi, hogy ez kinn kóricál valahol vagy a roncstelepre távozott). A jobb oldali részen látjuk a sziluettjét, a két sötétszürke sáv a rakodóteret szimbolizálja. PAYLOAD CURRENT-nél láthatjuk, hogy a jelenlegi rakomány a maximális 2.000 kg-ból mennyit foglal el. A sziluett felett a FUEL jelzi, hogy mennyi üzemanyag van a tankban. Egy teljes tank kb. 5-6 partraszállásra elegendő (amennyiben nem tartunk a sziget nevezetességeit megtekintő panoráma körutazásokat). Vigyázat, kezdéskor a dokkokban álló *Walrus*ok teli vannak tankolva, de ha valamelyik megsemmisül és a raktárból egy újat teszünk a dokkjába, annak a tankja mindig üres! Az üres tankkal indított *Walrus* a kilövés után azonnal megsemmisül. Az újratankolás a REFUEL melletti nyilakkal végezhető el, a FUEL SUPPLY mutatja, hogy a hajó raktáraiban összesen mennyi *Walrus*-üzemanyag van még. A REPAIR STATE jelzi, hogy a *Walrus* mennyire van egészben: ha ez nem 100%, akkor a franciakulccsal javítható a károsodás.

A PAYLOAD alatt láthatóak a lehetséges rakományok, amelyek között a + és — jelekkel váltogathatunk. QUANTITY a rendelkezésre álló mennyiség, WEIGHT a súly, alul a felszerelés neve. Berakodáshoz clickeljünk az ábrára és vigyük át a *Walrus* rakterébe (ahova befér). *Harbinger*-rakétából többet is vihetünk egyszerre (max. 9): a rakétán lévő szám mutatja a mennyiséget, amit a nyilakkal tudunk beállítani. ACCB-nél szintén a nyilakkal állítható be, hogy ledobása után, RESOURCE, FACTORY vagy DEFENCE szigetet fog létrehozni.

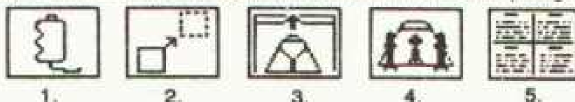
Ha valamelyik *Walrus* megsemmisült, akkor a dokkjába kapcsolva a franciakulcs helyén egy másik ikon látható: ha a hajó raktáraiban még van tartalék, akkor ezt választva egy új *Walrus*t tehetünk ebbe a dokkba.

Nem árt megjegyezni, hogy hányas számú *Walrus*ba pakoltunk be, mert kilövéshez (vagy máshová) kapcsolva a program automatikusan az utoljára irányított *Walrus*t teszi aktuálissá — és esetleg ez nem az, amibe pakoltunk (igen szép és ízes körmondatok fognak elhangzani, midőn egy negyedórás utazás után partraszállva sikerül észrevennünk, hogy nem azt hoztuk ki, amin a rakomány volt...)

4. Dokk-kapu: A dokk bejáratát látjuk, az alul lévő ikonokkal tudjuk kilőni vagy behívni az aktuális *Walrus*t. Kilövés után a *Walrus*t az autopilot biztonságos távolságba viszi és ott lekapcsol. Csak akkor indítsunk, ha az anyahajó áll vagy előre halad! Ha tolat (zátonyra futás után mindig rükvercbe kapcsol) vagy fordul, akkor valószínűleg le fogja gázolni a kilőtt *Walrus*t.
A jobb oldalon lévő ablakban láthatjuk a 4 *Walrus* állapotát: IN DOCK a dokkban lévőket, DOCKING az éppen dokkolókat, INSIDE/OUTSIDE DOCKING CONE pedig a dokkolócsatornán belül/kívül levőket jelzi. A visszadokkolás is automatikusan történik, de csak az INSIDE DOCKING CONE megjelölésűeket tudjuk visszahívni: a *Walrus*t vigyük először az anyahajó hátsó része mögé (itt van a dokk bejárata) és forduljunk szembe a dokkal (nem az az elsődlegesen fontos, hogy közel legyen, hanem az, hogy pont szemben álljon vele) — ha még mindig messze van, akkor adjunk egy kevés gázt és kapcsoljunk vissza a dokkra: nemsokára INSIDE DOCKING CONE jelenik meg a dokkoló *Walrus* száma mellett és akkor már behívható (persze figyeljünk arra, hogy a dokkoló *Walrus* legyen az aktuális...)

5. Státusz: Választására megjelenik az információ a 4 *Walrus*ról. A STATUS mutatja, hogy aktív- vagy roncs, POSITION a koordinátáit, ISLAND a hatótávolságban lévő szigetet, REPAIR STATE a rongálódás mértékét, PAYLOAD pedig a felszerelést, amit magával visz.

Parancsok a Mantáknak



Repkedő jószág, a *Walrus*okhoz hasonló kezeléssel. Az irányítófülkéjébe átkapcsolva a számozott sziluettekkel tudjuk az aktuálisat kiválasztani, az ikonsor utolsó két eleme a forgást illetve a sebességet csökkenti le. Az alsó sorban az A kapcsolja az autopilotot be/ki, a többi három ikon pedig az aktuális fegyveré: az elsőnél a *Quasar* lézer, a másodiknál az *Assassin* rakéta, a harmadiknál pedig a *Qaker* bomba fog a 'tűz' gombra reagálni. A többi műszer megegyezik a *Walrus*ban lévőkkel, az ALT a magasságot mutatja. A *Manta* is két találatot képes elviselni, de ha lezuhanunk vagy nekimegyünk valaminek, akkor azonnal megsemmisül. A közvetlen irányítás kissé nyaktörő mutatvány lesz még kis sebességnél is, de majd idővel mindenki belejön. A *Mantá*kra is vonatkozik, hogy ha túl messzire kerülnek az anyahajótól, irányíthatatlanná válnak. Ha viszont felteszünk rá egy *Communication Pod*ot, akkor bármilyen távolságról lehet vezérelni (kár, hogy emellé már csak 3 rakéta fér fel). Így például alkalmas arra, hogy előreküldjük a megtámadásra váró szigetre "takarítani". A védelmi szigeteken felépült reptereken le is lehet szállni velük (ez sokkal könnyebb, mint irányítani): földet érés után beáll a kifutópálya végén lévő négyzetbe és a LAUNCH választásával lehet ismét indítani.

A térképen a *Walrus*okhoz hasonló ikonokat találunk, csak ezen minden *Mantá*kra vonatkozik. A többi ikon jelentése a következő:

3. Berakodás: Ugyanúgy történik minden, mint a *Walrus*nál, csak a *Manta* befogadóképessége 750 kg és három pontra pakolhatunk fel cuccot. A szárnyakra csak *Assassin* rakétát tehetünk egyes vagy kettes csoportban, a többit csak középre lehet felrakni. Ha csak az egyik szárnyon van két rakéta, akkor a program jelzi, hogy így kissé féloldalasan repülne a *Manta* (UNBALANCED PAYLOAD), de ha a másik szárnyra is felrakunk egy darabot, a probléma megoldódik (pedig az egyik szárny még így is nehezebb 75 kilóval...). A szerelés és az új *Manta* behozása a megsemmisült helyére is a *Walrus*hoz hasonlóan történik (az újakat itt is fel kell tankolni, mert a kilövés után elég rövid lesz a légiút). A franciakulcs melletti ikon a hangárlift, amellyel a jelenlegi hangárból kiküldhetjük a fedélzetre a *Mantát* (célszerű ezt használni, mert a fedélzetre átkapcsolva itt is rögtön az utoljára irányított lesz aktuális).

▽ ***Néhány szeretetcsomag és már mehet is*** (64)



4. Rámpa: A *Manták* indítása is hasonló a *Walrus*okéhoz, az ikonok jelentése is valószínűleg egyértelmű: nyilas platókkal le/fel mozgathatjuk a liftet a rámpa és a hangárok között, a másik kettővel pedig elindíthatjuk/visszahívhatjuk a halnevű madarainkat. Kilövés után az autopilotja felemeli a *Mantát* egy kisebb magasságba és ott lekapcsol (vagyis a gép körözni kezd). Visszahívni az IN RANGE megjelölésűeket lehet: ezek megállnak a rámpa felett, majd szépen ráereszkednek — lehet leküldeni őket a hangárjukba. Visszatéréshez elég, ha az anyahajót adjuk meg a *Manta* célpontjának, mert így körözni kezd majd a hajó felett, de lehetőleg ne adjunk meg olyan célpontot autopilotnak, amivel át kéne repülnie az anyahajó felett, mert csökkenti a magasságot (már több alkalommal sikerült levernünk a lézerágyú tornyát). Szintén ne adjunk meg az autopilotnak célpontot az ellenséges védelmi sziget felett, mert mire átkapcsolunk rá, addigra a *Mantát* már le is lövik.

5. Státusz: A *Manták* státusza a *Walrus*okhoz hasonlóan.

Paraméterek

A lemez választása után a játék pillanatnyi állásának értékelése jelenik meg: SCORE mutatja az elért pontszámot, ami az elfoglalt szigetek megsemmisített ellenségek, épületek és harceszközök megsemmisítésével növelhető; TIME mutatja a valós játékidőt; FRIENDLY/ENEMY ISLANDS pedig a szövetséges/ellenséges szigetek számát jelöli. A zászló választásával feladhatjuk a játékot. A program előbb természetesen rákérdez, hogy tényleg ilyen dicsőn akarunk-e kivonulni a harcmezőről. A következő ikonnal játékállást menthetünk előre megformázott lemezre (egyen maximum 4 db lehet). A program megkér, hogy ne használjunk olyan lemezt, amin más is van, mint a játékállások... A készítők gondoltak a szomszédokra is: az utolsó ikon választása után lekapcsolhatjuk a tengeren a fehér pöttyöket (SEA DOTS), az üzenetsor üzeneteit kísérő pittyegést (MESSAGE PING), a háttérzajokat (BACKGROUND NOISE) és a hangeffektusokat (BACKGROUND NOISE).

Az imént leírt néhány röpke tőmondat mindössze egy rövid használati útmutató volt a **CARRIER COMMAND**-hoz — ennek alapján talán már lehet vele játszani. Javasolt taktikának esetleg mondhatnánk ilyen közhelyeket, hogy a *"Győzelem a fontos, nem a részvétel"* vagy *"Aki mer, az nyer"* (...egy sirkeresztet magának) vagy esetleg *"Hosszú haj, rövid ész"* (**Ez igaz, de hogy jön ez ide?! — CoVboy**) — de inkább nem tesszük. A lényeg az, hogy ha ellenséges szigetet támadunk, akkor egy jelentéktelen külsejű, lapos, sátorszerű dologra kell összpontosítani: az lesz a *Command Center* (a *Walrus* és a *Manta* radarja a többi objektumnál fényesebb fehér ponttal jelzi, de egy ACCB ledobása után megnézhetjük a Walrusról is) — a többi kilőtt objektum kb. annyit ér, mint halottnak a csók: a *Command Center* azonnal nekiáll újjáépíteni őket. Sablon egy célszerűnek látszó támadási módszerre az ellenség védelmi szigetei ellen (a hajóágyú tornyából nagyítva a szigetet, az építményekből megállapítható, hogy milyen szigetről van szó): kukkantsunk körbe a lézerágyú tornyából nyolcszoros nagyítással; szereljük fel a *Mantát* bombával, lézerrel vagy 7 rakétával — ahogy tetszik (biztos eredményt nekünk mindig a rakéták hoztak); keressük meg a *Command Centert* és próbáljunk meg élve közel kerülni hozzá; közvetlen közelről eresszünk bele 2-3 rakétát; miután felrobbant, tegyünk be egy *Walrus*ba egy ACCB-t, küldjük ki a partra és dobjuk le egy alkalmas helyen. Gyári és bányászó szigeteket támadva a kettőt össze is lehet hangolni: a *Walrus* vírusbombát és lézert vagy rakétát vigyen magával; míg partra ér, addig egy *Mantá*val takarítsuk le a szigetet védő robotokat és az esetleg megjelenő *Mantá*kat; a *Walrus* a *Command Center*hez közel szálljon partra és közvetlen közelből durrantsunk bele egyet. Glugyglugyglugy — mondja a program és máris miénk a sziget. A stratégiai játék jóval nehezebb, mint az akció, mert állandó üzemanyaghiánnyal fogunk küzdeni, míg az ellenfél sorra foglalja el a szigeteket. Az akció részben a bonyodalmat az szokta okozni, hogy az ellenfél elvágja az utánpótlási vonalakat a bázistól és így nem tudunk új *stockpile*-szigetet kinevezni — tehát *Thermopylea* elfoglalása után ne rohanjunk fejjel a többinek, hanem vonuljunk vissza és először a hátunkat biztosítsuk ellene. Aztán imádkozzunk sűrűn: azt mondják, az segít...

A 64-es változat eltérései: 64-en a játék egyfile-os, tehát van kazettán is. Talán nem volt túl szerencsés ötlet így kihozni a piacra, mert így egy csomó olyan dolgot ki kellett hagyni belőle, ami az Amiga-verziót igazán élvezetessé tette (inkább töltögetett volna lemezről). Az ikonok gyakorlatilag megegyeznek az Amigással, csak a képernyő elrendezése más. kimaradtak azok az ikonok, amiknek a módosításokból kifolyólag nem lett volna értelme (radar, hátranézet, stb.). A nagyszerű 3D vektorgrafika eltűnt és a *Manta/Walrus*-irányításánál átadta a helyét egyfajta labirintusban játszódó shoot'em up-szerűségnek, de gyakorlatilag itt is ugyanaz a feladat, mint Amigán: a sziget megtalálása után az ellenséges *Command Centert* kell elpusztítani. Kimaradt néhány dolog és a hozzátartozó ikon az anyahajó védelmi fegyverzetéből, viszont a *Hammerhead* felderítő-rakétája itt sokkal hosszabb ideig repül, mint Amigán. Mivel a grafika ebben a kivitelezésben kissé sivár lett, a játék 64-en valószínűleg csak a stratégiai játékok őrültjeinek okozhat kellemes perceket. Felhívnánk a figyelmet arra, hogy az országban elterjedt IKARI+TALENT-törés hibás: az arcade-résznél a labirintus helyett csak mákostésztát láthatunk — ergo a játék játszhatatlan...

Szóval **CARRIER COMMAND** nagyszerű játék Amigán — 64-en úgyszintén, bár ott a grafika némi kívánnivalókat hagy maga után. A játék ugyan nem csillog-villog annyira, mint mondjuk egy egyszeri használatra gyártott shoot'em up, de itt nem is az volt a lényeg. Persze azt már megmondtuk a leírás elején, hogy csak az kezdjen el játszani vele, aki hajlandó hosszú órákat is eltölteni a gépe előtt és nem szomjazik vadul sikerélményre (mert olyan eleinte nem nagyon lesz)... Hurry up — irány a szigetrendszer!

USS John Young

A nemzetközi helyzet enyhülése abszolút nem zavarja a szimulátorok készítésével foglalkozó software-fejlesztőket abban, hogy újabb és újabb háborús játékokat dobjanak piacra. Ez az üzlet valószínűleg mindig gyümölcsöző lesz, hiszen 2 évestől felfelé minden gyermek kedvenc szórakozása a háború — ami persze mindaddig élvezetes, amíg játék és nem válik valósággá... Eme állandó igény kielégítésének szellemében születhetett meg a **USS JOHN YOUNG** is, ami a repülőgép- és tankszimulátorok tengerében ezidáig meglehetősen mellőzött kategóriát, egy hadihajó irányítását szimulálja. A *John Young* az amerikai haditengerészet egyik modern cirkáló-osztálya, ami a nevét — bármily meglepő is — a kategória standard alapjaként szolgáló *John Young* cirkálóról kapta. Eme fantasztikus info után egy másik meglepő is van: rövid találgatás után sikerült rájönnünk, hogy ezt a hadihajó-osztályt nem partvédelmi feladatokra vagy kagylógyűjtésre szokták alkalmazni...



△ ***Barátságos címkép***

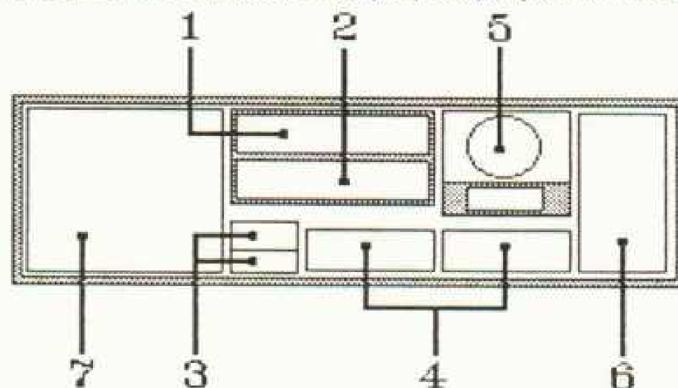
Bejelentkezés után egy kérdést kapunk egy tengeri objektum valamilyen paraméterét illetően. A kérdés jó — válaszunk: igen. Az országban ugyanis VISION FACTORY-törés cirkulál ide-oda, ami annyiban nagyon kellemes, hogy a védelemként szolgáló kérdezősködés tovatűnt róla (pontosabban: aki nem találná a '**RETURN**'-t, annak van védett programmal dolga). A bejelentkező menüben a NAME választása után új névvel új karriert kezdhetünk (ENTER NEW PLAYER) vagy az 5 regisztrált közül folytathatjuk valamelyiket (ENTER OLD PLAYER). A HI-SCORE-ban megnézhetjük az eddigi legeredményesebb küldetéseket: a rangsor a sikeres találatokért és kilőtt célpontokért járó pontszám szerint áll össze, a küldetésért járó előléptetések nem érdeklik a programot. RESUME GAME-mel egy adatlemezre kimentett állást tölthetünk vissza.

MISSION SELECT-tel választhatjuk ki, hogy a következő küldetésben milyen harci feladatot akarunk megoldani (CONVOY ATTACK: támadás egy olajszállító-konvoj ellen; PLATFORM ATTACK: támadás tengeri olajtornyok ellen; SUBMARINE ATTACK: tengeralattjáró-elhárítás; BATTLE FLEET WAR: flottaháború,). A küldetés meghatározása után hadszínteret választunk a nyolcvanas évek zűrösebb helyszíneiből (Hormuzi-szoros, Perzsa-öböl, Falkland-szigetek vagy Tanaku), majd a nappali/éjszakai bevetés opciója következik. A feladatok és helyszínek sorrendje természetesen egyre nehezebb próbatételt jelent, az éjszakai küldetésekben pedig nehezebb észrevenni az ellenfeleket. Ha nem választunk újabb küldetést, akkor START GAME után természetesen az utoljára beállítottat játszuk újra.

A bevetés START GAME választásával indul. Először megkapjuk a szöveges eligazítást arról, hogy melyik küldetést játszuk és hol, éjszaka vagy nappal, valamint hogy a bevetés sikeréhez minimum hány és milyen típusú ellenséges objektumot kell megsemmisíteni (ez attól függ, hogy milyen rangban van a játékos)— azután kezdődik a műsor...

A betöltődő képernyő felső felét foglalja el a játéktér: itt látható a tenger (**Nahát! — CoVboy**) és a szárazföld képe, ha a partvonal közelében vagyunk, valamint itt látható a különféle célpontok digitalizált képe is, ha a megfelelő irányba fordulunk. Ez a nézeti kép a hajó minden részénél megmarad: a tengeren futó fehér pixelek illetve az elúszó felhők állandóan mutatják, ha a hajó mozog vagy fordul.

A képernyő alsó részén látható a hajóhíd (BRIDGE), ahonnan a hajót közvetlenül irányíthatjuk valamint innen lehet a hajó többi részére is átlépni (az összes helyszínről a BRIDGE választásával lehet ide visszajutni). A képernyőn lévő műszereket az alábbi ábra szemlélteti:



1. Kormánylapát. A jobbra/balra nyílra clickelve tudjuk a kormánylapátot fokozatosan elfordítani, a középső téglalap választásával pedig azonnal egyenesbe állíthatjuk őket. A nyilak alatti sávban a kék jelzés mutatja, hogy a lapátok hogyan állnak, de az égen látható felhők mozgásából is érzékelhető a fordulás. A hajót joystick-kal is irányíthatjuk PORT2-ről, a 'fel'/'le' a motorteljesítmény növelése/csökkentése. Joystickkal a többi helyszínen is tudunk fordulni illetve gázt adni, kivéve a tüzelőállást (itt a célkeresztet mozgatjuk vele).
2. A kék sáv mutatja a hajó haladási sebességét, a maximum 30 csomó lehet.
3. A MEN felirat mutatja a legénység létszámát (kezdetben 30), a FOOD pedig azt, hogy hány hamburgert tudnak még megenni, amikor a háború véres eseményei között éppen löncsölni szottyan kedvük.
4. Az alsó részen lévő két hatjegyű szám mutatja a hajó pozícióját. Sok haszna ugyan nincs, de hát olyan szép, ahogy ott szaladgálnak azok a digitális számok...
5. A szám a haladási irányunkat mutatja fokban. Felette a kör úgyszintén, ami teljesen felesleges volt — inkább iderakhatták volna a radart, hogy ne kelljen a töltögetésre várni, midőn körbekukkantani támad kedvünk.
6. A SPEED feliratú kapcsolóval tudjuk a sebességet változtatni.
7. Az itt látható feliratok választásával tudunk átugrani a hajó egy másik egységébe, amelyek a következők lehetnek:

▽ ***Kikötő felé bandukolva***



TORPEDO:

Torpedóvető állások. A hajó orrában 4 torpedóvető cső van (azaz a hajó arra tüzel, amerre nézünk), amelyeket a felső részen lévő ablakok szimbolizálnak. Egy küldetésre összesen 40 darabot viszünk magunkkal. Nem shoot'em up a játék, szóval mielőtt lövünk, tölteni is kell: LOAD-dal töltünk be egy torpedót, FIRE-ral tüzelünk. A LOAD feletti lámpa mutatja a csövek állapotát (sárga: "*üres vagyok, jöhet a bébi*"; narancssárga:"*most töltenek, mindjárt kész*"; zöld:"*na, kinek durrantsunk alá?*"; kék:"*várj egy csöppet, míg kihűlök*"). A felső sorban a piros sáv mutatja, hogy a torpedó milyen irányban lesz kilőve, a sávot a bal alsó részen lévő nyilakra

clickelve mozgathatjuk, ugyanúgy, mint a hidon a hajót, az elfordulásának a szögét az ANGLE felirat jelzi. Ha a sáv valamilyen lehetséges célpont felé mutat, akkor annak az adatai megjelennek a jobb alsó részen levő TARGET INFO-ablakban (RANGE: távolság; SPEED: sebesség; HEADING: haladási irány). Ezek az adatok ugyan nagyon érdekesek, de ilyenkor inkább clickeljünk a LOCK feliratú ikonra, ami a mozgó célponton is rajta tartja az irányzékot, biztossá téve ezzel a találatot. Ha több célpont is van a képernyőn, az UN(LOCK)-ra clickelve megszüntethetjük a befogott célpont követését és az irányzékot a nyilakkal mozgatva új célpontot lehet kijelölni a LOCK-kal. Tüzeléskor a torpedó által húzott vízsugár néha csal, de a LOCK-olt célpontot mindig eltalálja. A találatot a robbanás hangja és a célponton kiütő tűz is jelzi. Egy ágyúnaszádot általában 1 torpedó már elsüllyeszt, nagyobb hajók alfelébe 2-4 torpedó szükségeltetik ehhez az eredményhez. Torpedó nem használható tengeralattjárók és aknák ellen, azonkívül valahogy nem sikerült egyetlen repülőgépet sem lelőni vele... Mielőtt a BRIDGE választásával visszalépnénk a hídra, nem árt mindig újratölteni az összes kilőtt csövet, hogy alkalmasint ne kelljen a töltéssel vesztegetni az időt.

▽ ***... és így múlik el a világ dicsősége***



GUN/MISSILE:

Az ágyúk és a rakéták tüzelőállása (a joystick itt a célkeresztet mozgatja). Idekapcsolva mindig az ágyúállások aktívak. A 180-as kaliberű légvédelmi és 410-es hajóágyú között a két töltény valamelyikével választhatunk. A + és a — feliratok választásával lehet durván növelni/csökkenteni az ágyúk lövési szögét, a célkereszttel pedig finoman (ami azt jelenti, hogy vigyük rá a célpontra...). Az ágyúkhoz 400 lövésre elegendő lőszert viszünk magunkkal, a jelenlegi készletet a bal oldalon látható szám jelöli (érdekes módon a programot abszolút nem érdekli, hogy melyik ágyúval lövöldözünk). A 410-es ágyúból kb. 8-10 lövés szükséges egy cirkáló (*cruiser*) elsüllyesztéséhez, kisebb kaliberűnél kétszer annyi. Ágyú ugyan bármilyen célpont ellen használható (kivéve a tengeralattjárókat), de mivel elég sokáig tart elsüllyeszteni velük valamit (a repülők ellen meg túl lassú), célszerű csak akkor használni, ha a célpont akna vagy a többi lőszerrel (rakéta vagy torpedó) takarékoskodni akarunk vagy például azok elfogytak. Akna ellen mindenképpen ágyút kell bevetni — ha akna a célpont, feltétlenül állítsuk meg a hajót, mielőtt átkapcsolnánk ide, mert ráfutunk (és annak nem örül egyetlen hajó sem).

A célkeresztet valamelyik célpontra mozgatva a számítógép azonosítja a célpontot és az alsó részen lévő sziluettek közül pirossal felvillantja a célpontnak megfelelő sziluett alatt lévő sávot (valamint megjelennek a távolság/haladási irány/sebességre vonatkozó adatai felül középen is). Ez ugyan nagyon szép, de csak akkor van értelme, ha távolabbi (rosszul látható) célpontokra tüzelünk és választani akarunk közülük — vagy ha nincs szándékunkban az összes utunkba kerülő célt szétcincálni (miért ne lenne?). Egyébként vannak civil repülőgépek és hajók is — de azokért is kapunk pontot, szóval őket sem fontos kímélni. A felső sorban lévő sziluettek sorban: *cruiser, tanker, battleship, warship, tankship, minelayer*, az alsó sorban lévők: *civilian ship, civilian aircraft, military aircraft, cannonboat, mine, destroyer*.

Az ágyúknál lényegesen hatékonyabb fegyverek a rakéták, amelyekből egyszerre 14-et viszünk magunkkal. Aktiválásuk a COMPUTER MISSILE felirat alatti ON-ra clickelve történik: idegesítő sípolás közben az ágyúk helyére emelkedik egy pár rakéta. A célkeresztet a célpontra rakva a sípolás jelzi, hogy a célpontot lockolta — rakéta mehet. Miután kilőttük a rakétát, rögtön vihetjük is a keresztet a következő célpontra, mert a találat biztos és bármilyen hajó rögtön el is süllyed tőle. Akna ellen nem használható rakéta, viszont repülőgépeket le tudunk szedni vele (bár ez pazarlás, de ha egy bombázóraj zúdul a nyakunkba, akkor inkább mégis rakétázzunk, mert ha ledobálják a bombáikat, akkor elég hamar a tenger fenekére küldhetnek bennünket). A hajóhídra csak azután tudunk visszalépni, hogy a COMPUTER MISSILE-t OFF-ba tettük.

DEPTH CHARGE

Mélységi bombázás. Ha tengeralattjáró liftezik fel/le előttünk, akkor kell ide kapcsolnunk, mert azt csak bombákkal lehet kilőni. A jobb oldalon látható a sonar, amin sötét folt mutatja a tengeralattjárót, világosabb pixelek pedig az általa kilőtt torpedókat. Támadáshoz nem fontos pontosan a tengeralattjáró felé állnunk, elegendő, ha a sonaron a körön belül van. 7 bombát viszünk magunkkal egy küldetésre, valamelyik készenlétbe helyezése a LOAD-dal lehetséges (ha felette STANDBY felirat van, lehet dobni a bombát). A sonartól balra a mélységmérő mutatja, hogy milyen mélységben van az ellenség (az alsó sáv a tengerfenék). A programot az abszolút nem zavarja, ha a játéktérben azt látjuk, hogy a tengeralattjáró éppen a felszínen van, szerinte állandóan le van merülve — állítsuk tehát a középen lévő kapcsolóval a két sárga sávot oda, ahol a mélységmérő az ellenfelet jelzi, aztán durr neki! (DROP). Ha a mélység jól volt beállítva, a találat biztos: volt-nincs tengeralattjáró.

MOTOR CONTROL

A helyszín neve ugyan a hajtóművekre utal, de innen nem tudunk velük semmit sem kezdeni, legfeljebb bámulhatjuk az akkumulátorok kijelzőjén ide-oda ugráló műszert. A FUEL mutatja a még rendelkezésre álló üzemanyagot, a LEAKAGE melletti sáv pedig azt, hogy ha a hajó találatot kapott, akkor mekkora részen tört be a víz. Az egyetlen használható dolog ezen a helyszínen a rádió. Ezt a jobb felső részen lévő négy karral tudjuk bekapcsolni (pontosabban hárommal, mert a bal oldaliba valami tréfás fickó rugót szereltetett), az aktívakat a mellettük lévő zöld lámpák jelölik. Lejjebb látható, az a hullámhossz, amire a rádió rá van hangolva. Ezt a számjegyekre clickelve pörgethetjük — ha valahol a légköri zavaron kívül valami épkézláb dolgot is lehetne fogni, azt a hullámhossztól jobbra egy LED-es skála is mutatja (az első két számnál az a jó ha minél világosabb piros, az utolsó háromnál pedig ha minél világosabb zöld). A REC választásával meghallgathatjuk a forgalmazást a beállított sávon. Általában el lehet olvasni a rossz adásokat is, csak néhány szó kimarad belőle és össze-vissza csíkozza a szövegablakot. A Perzsa-öbölben és a Hormuzi-szorosban játszva az *Alpha-Typhoon Base* 370.05-ön forgalmaz (elmondja, hogy milyen célpontokat kell megsemmisítenünk a bevetésen — ha kész vagyunk jelentkezzünk a bázison), a bázis 500.12-n (ha a célpontokkal kész vagyunk, akkor kiírják, hogy a bevetés teljesen sikeres). A Falkland-szigeteknél a zörejből azt szűrhetjük ki, hogy időjárásjelentést kaphatunk a szigetek déli/északi/keleti/nyugati részéről a 914.4/924.4/934.4/944.4 Mhz-en. A *Gamma-Typhoon Base* 938.1 Mhz-en elmeséli a célpontokat, jelentkezés a sikeres bevetés után a 099.05-ön. A Tanaku-tengeren időjárásjelentés 936.30, információ 376.00 és jelentkezés a teljesítés után 823.32 Mhz-en.

Sok értelme a rádiózásnak sincs, azonkívül, hogy ha elfelejtettük volna a célpontokat, akkor elmesélik nekünk. Ráadásul egyetlen adó sem sugároz válogatást a Toy Dolls vagy a Madness legjobb felvételeiből...

DAMAGE REPORT

Javítórészleg. Ha észrevesszük, hogy valamelyik berendezés nem üzemel, akkor kapcsoljunk ide, mert valamelyik összecsapásban megsérült. Középen látható a hajó képe (*vajon minek, ha nincs* rajta semmi információ?), körülötte pedig az egyes berendezések felsorolása. A megnevezés mellett egy lámpa mutatja a berendezés állapotát: ha zöld, akkor minden rendben, ha piros, akkor megsérült, nem működik. A hibás egység nevére clickelve a műszakiak, nekilátnak a javításhoz. A szereléshez szükséges időt a TIME felirat alatt láthatjuk (ha sárga, akkor éppen nem javítanak semmit). A berendezések/meghibásodás következménye sorban a következők:

GUN: ágyú/nem lehet lőni az ágyúval; DECK: fedélzet/semmi; RADIO: rádió/nincs vétel; RADAR: radar/nem jelzi a célpontok mozgását a radar; PUMPS: szivattyúk/nem szivattyúzzák ki a vizet; MOTOR: hajtómű/nem megy a hajó; ECHO SOUNDER: visszhangos mélységmérő/nem lehet megtalálni, hogy milyen mélységben van a tengeralattjáró; LEAKAGE: lék/süllyed a hajó; COMPUTER: számítógép/nincs célpontazonosítás (ergo rakétakilövés sem); WEATHER: időjárásjelentés/nem tudjuk, hány fokos a Balaton (na bumm!); MISSILE: rakéta/nem lehet rakétát indítani; SATELLITE: műhold/van ilyen?; TORPEDO: torpedó/nem lehet torpedót használni; SONAR: sonar/a sonar nem jelzi az ellenséges tengeralattjárókat; DEPTH-CHARGE: mélységi bomba/nem lehet tengeralattjárót kinyírni; SCREW: hajócsavar/nem mozog a hajó; COMPASS: iránytű/az iránytű nem mutatja, hogy milyen irányban haladunk; RUDDER: kormánylapát/nem tudunk fordulni. A SUPER STRUCTURE felirat mellett látható, hogy a hajó hány százalékig van épségben, a megrongált berendezések egyre csökkentik ezt az értéket — 25 alatt szép lassan meglátogatjuk a Titanicot. A tengeren maximum 40 alkalommal tudunk javítást elvégezni (az SP PARTS jelzi a még lehetséges javítások számát), utána meg kell látogatnunk egy kikötőt új adagot vásárolni.

NAVIGATION

Navigáció. A képernyő bal oldalát a helyi időjárásjelentés foglalja el, ami már megintcsak nagyon szép — de sok haszna nincsen. A rossz idő mindössze annyi hatással van a játékra, hogy néha félig

elsüllyedt ellenfelek jönnek szembe, valamint az égen világosszürke felhők helyett sötétszürkék úsznak és néha villámlik egyet (a mennydörgésnek egyébként pont ugyanolyan hangja van, mint egy ágyúdörgésnek — szóval az első viharos időben játszódó játéknál a bátor játékos mindig frászt fog kapni, hogy ki lövöldözik itt már megint...). A jobb oldalon van a radar képernyője, ami szimulátoroknál, a különböző objektumok hozzánk viszonyított helyzetét mutatja. Na, ez itt egy **másmilyen** radar: azt mutatja, hogy **melyik égtáj felé fekszik** a bemért célpont (tehát ha felé akarunk haladni, akkor az iránytűn ugyanazt az irányt kell beállítani, amerre a radar mutatja a célt). A hatótáv léptéke a képernyő melletti három kis kapcsolóval állítható, az aktuálisat piros sáv jelzi (a felső a legkisebb lépték, ami ezen látható, az már látótávolságban is van). A radar nem jelzi ki a repülőgépeket, tengeralattjárókat és a bólyákat.

A radartól balra van a mélységmérő (DEPTH), amelyen a világoskék sáv mutatja a hajó alatt lévő vízoszlopot. Nem árt tehát a hajót innen irányítani, ha a kikötőhöz közelítünk...

A jobb alsó sarokban itt is egy sonar van, ami a felénk úszkáló tengeralattjárókat és az aknákat mutatja.

AREA MAP:

A harcterület nagyléptékű térképe. A kék szín tónusai jelzik az átlagos vízmélységet, amire nem árt figyelni. Piros téglalapok mutatják a kikötőket, amiből minden hadszintéren kettő van: az első két helyen a dél felé (Szaúd-Arábiában lévő amerikai támaszpontok), a Falkland-szigeteknél a kelet felé eső szigeten és a Tanaku tengeren pedig a keleti oldalon lévő kikötő a szövetségeseké, itt lehet utánpótlást vételezni. A térképen fekete kereszt jelöli a mi pozíciónkat, fehér téglalap a nagyobb (több tankerből és cirkálóból álló) hajókonvojokat, ÷ a repülőgépeket. Egyedül mozgó hajók és tengeralattjárók nincsenek jelölve. A jobb felső sarokban lévő számok választásával lehet az időt gyorsítani, de az időgyorsítás azonnal leáll (illetve el se indul), ha valamilyen célpont megjelent/rajta van a radaron vagy a sonaron.

SCORE

Eredmény. A megjelenő képernyő jobb alsó sarkában látható egy eredeti *USS John Young*-matrica, hogy azért teli legyen a képernyő. Felette a SCORE mutatja az eddigi találatokért és kilőtt ellenfelekért járó pontszámot (egy cirkáló például 7.500 pont). A verseny — úgy látszik — pénzdíjas lehet, mert minden újabb ócskavasért néhányezer dollár üti a markunkat. Ezt a kikötőkben befektethetjük utánpótlásba. A bal oldalon a lehetséges célpontok vannak felsorolva és hogy melyikből hányat lőttünk le: *Tankships*: olajszállító; *Civil ships*: polgári hajó; *Cannon boats*: ágyúnaszád; *Cruiser*: cirkáló; *Battleship*: csatahajó; *Military aircraft*: katonai repülőgép; *Civil aircraft*: polgári repülőgép; *Submarine*: tengeralattjáró; *Warship*: torpedónaszád; *Mine*: akna; *Minelayer*: aknarakó; *Destroyer*: romboló; *Tankship*: még egyszer, de ez az olajtornyokra vonatkozik.

PORT CONTROL

Ez elméletileg révkalauzt jelent, de gyakorlatilag semmi köze hozzá. Csak akkor választható, ha a kikötő közvetlen közelében vagyunk, ezután lehet utánpótlást felvenni. A kikötők megközelítése jó móka, általában úgy végződik, hogy büszkén leparkolunk egy zátony tetején és a játék véget ér. Lehetőleg ne teljes sebességgel száguldjunk tehát. A bólyák (a tetejükön egy piros és zöld zsák lóg — nem kell megtámadni, mert úgysem tudjuk "elsüllyeszteni" őket) is segítik a megközelítést. Szóval csak szépen lassan araszoljunk és folyamatosan nyomkodjuk a PORT CONTROL-t. Amikor a megfelelő távolságon belül vagyunk (az ESSO embléma már jól l átható az olajtornyon), megjelenik a kikötői menü és a gép átveszi a vezérlést (attól még zátonyra futhatunk, mert a kikötő bal oldala felé viszi a hajót!) Az ábrák választásával utánpótlást vásárolhatunk az elsüllyesztett hajókért járó pénzen a megfelelő részegységeknek.

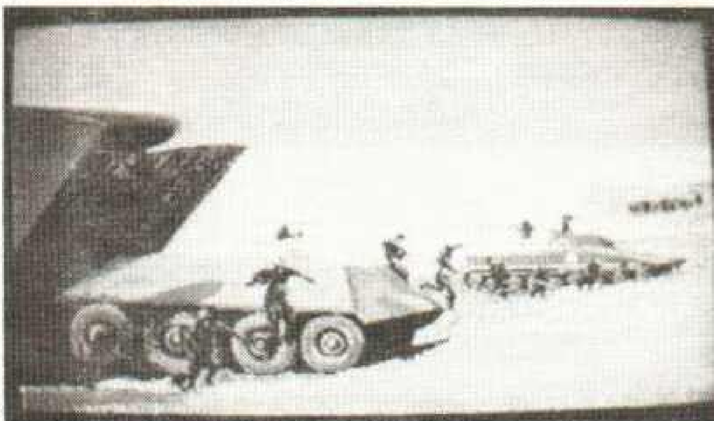
ABORT MISSION

Kilépés a küldetésből.

Az irányítás csak első látásra tűnik kissé bonyolultnak, játék közben elég gyorsan bele lehet jönni a dologba. Az imént leírtak alapján valószínűleg nem lesz túl nehéz a játék, bár a sok töltögetés miatt kissé lassú lesz. a műsor. Néhány tippel azért szolgálnánk a kezdő játékosoknak:

- Indulás után kukkantsunk körbe a radaron, hogy merre van szétlövésre váró ellenfél, aztán ugorjunk neki.
- Ha több ellenséges csoport is van a radaron, akkor lehetőleg mindig a legközelebb lévőt támadjuk meg, mert ha az oldalunkba engedjük, akkor valószínűleg jól befűt nekünk, amíg a többiekkel vesződünk.
- Rakétákat inkább az olajszállító konvojok ellen alkalmazzunk, mert itt egyszerre több cirkálóval lesz gondunk, szóval gyorsnak kell lennünk.
- Repülőkkel ugyan ritkán találkozunk, de ellenük is célszerű a rakétákat bevetni, mert nagyon gyorsan a nyakunkba hintik az égi áldást.
- Csata közben csak akkor javítsunk valamit, ha éppen az a fegyver romlott el, amit be akarunk vetni.
- Ha a látótérben feltűnt az ellenség, akkor azonnal csökkentsük le a sebességet — különben nemsokára kamikaze módszerrel nekünk fognak jönni. Aknánál ugyanez az eljárás követendő.
- Kikötőt minimális sebességgel, lehetőleg a partvonalra merőlegesen, a bólyasor mentén közelítsünk meg — úgy talán nem fogunk megfenekleni.
- A térképen fehér négyzettel jelzett konvojok zsíros falatot jelentenek, de tartalékoljunk ellenük rakétákat, mert a sok "zsír" esetleg megfekszi a gyomrunkat (a hajónk meg a tenger fenekét)...
- A Tanaku-tengeren játszva délkelet felé erős ellenséges erők vannak. Azonkívül zátony. A kijárat a szorosból tehát nyugat-északnyugat felé vezet...

Egy küldetésnek tulajdonképpen csak akkor van vége, ha elrontjuk valahol a dolgot vagy kilépünk belőle — egyébként játszhatunk a végtelenségig: a célpontok megsemmisítése után sem kell visszatérni sehova (esetleg alkalmasint utánpótlásért a kikötőbe), folytathatjuk a vadászatot. A mellélogás legbiztosabb jele, hogy a program kéri az első lemezt. Betöltődik az értékelés a küldetésről. A MISSION TERMINATION mutatja, hogy milyen okból kifolyólag ért véget a küldetés: *Super structure* — rommá lőtték a hajónkat; *Too low water depth* — zátonyra futottunk; *Collision* — nekiütköztünk az ellenfélnek; *Water ship inside* — a hajó léket kapott és elsüllyedt; *Not enough crew* — elfogyott a legénység; *Not enough food* — elfogytak a szendvicsek; *Abort mission* — kiléptünk a küldetésből. A TARGETS DESTROYED alatt van felsorolva, hogy a bevetésen milyen célponttípusból hányat sikerült megsemmisíteni — ha NONE akkor hoztuk a formánkat. SCORE mutatja a végeredményt, MONEY az összeszedett pénzt. Gombnyomás után MISSION TARGETS alatt láthatjuk, hogy a bevetésen tulajdonképpen milyen ellenfeleket kellett volna kilőni, a MISSING TARGETS pedig hogy melyiket sikerült elhibázni. A CONCLUSION levonja a következtetést: ha a célpontokat megsemmisítettük (MISSING TARGETS NONE), akkor a bevetés sikeres volt (MISSION SUCCEEDED) és a diadalmasan partra szálló csapataink képe töltődik be — ha van kihagyott célpont, akkor kevésbé voltunk sikeresek (MISSION FAILED) és egy süllyedő csatahajót szemlélhetünk. Elegendő pontszám esetén automatikusan felkerülünk a HI-SCORE-ba. Itt a bevetések teljesítésétől függően különböző rangokat is kaphatunk és előrenyomulhatunk a szamárlétrán: *Private* (civil), *Corporal* (tizedes), *Sergeant* (őrmester), *Lieutnant* (hadnagy), *Captain* (százados), *Commander* (parancsnok), *Commodore* (tengernagy), *Rear Admiral* (ellentengernagy), *Admiral* (tengernagy). A küldetésekben kilövendő célok száma a rangtól függően növekszik.



△ ***Vidám fickók szaladnak CoV-ot előfizetni...***

A **USS JOHN YOUNG**-ot végig érdekes kettősség jellemzi: a grafikánál nagyon szépen meg van csinálva minden, amit rajzoltak — amikor digitalizáltak (pl. ellenfelek), hm, hát az egy kicsit darabos; az indításnál és az értékelésnél egy kissé monoton, de a hangulathoz jól illeszkedő és nagyszerűen hangszerelt zene szól — a játék közben pedig csak egy-két szegényes digi-effektust kapunk; kevés a szöveges info, ami egy nem perfekt angol játékosnak előny — de ami van, az tele helyesírási hibával (látszik, hogy a **Magic Bytes** német cég); a játékképernyők szépen teli vannak mindennel, mi szem-szájnak kedves — de ennek a nagy része csak sallang, képernyőnként 1-2 hasznos műszer lehet (az egészet össze lehetett volna pakolni kettőre és így nem lassítaná le a játékot a töltögetés). A játékba gyorsan belemelegedik egy szimulátor-rajongó, mert jónak, szépnek és bonyolultnak tűnik — aztán amikor megtanulta kezelni, akkor rájön, hogy irreálisan könnyű és így nem nagy öröm szétrámolni a Perzsa-öbölt. Szóval kellemes a játék ideig-óráig, de nem adnánk oda érte a jó öreg **STRIKE FLEET**-et 64-ről...

TökösMákos

Kiegészítések néhány leíráshoz

Tisztelt CoV! Igen megörültem, amikor kiadványuk 5. számát sikerült megvennem. Már kezdtem azt hinni, hogy nem érdemes a lapot továbbra is megvennem. Én ugyanis a szimulátorokat szerető C-64 tulajdonos vagyok (**Én is, én is! — CoVboy**), és eddig bizony nem kényeztettek el velük. Bár az itt megjelentek is megvannak, de ez mindenesetre bizakodást ad a jövőre. Néhány észrevételt tennék azonban:

• Az F-14-nél a '**3**' billentyűvel az ellenséget szólíthatjuk fel a légtér elhagyására. Ez akkor lehet hasznos, ha nem kapunk tüzelési engedélyt.

• A GUNSHIP-nél nálam nem működik a fegyver eldobás 'RESTORE', a fegyverek 'C=', és a státuszképernyő. A mentés nem írja felül a régi eredményt. Lehet, hogy csak nálam nem? A leíráshoz csak még egy keveset: Ha egyik motorunkat kilőtték, a gép süllyedni kezd, vegyünk fel kb. 70 mph sebességet. A süllyedés többnyire azonnal megszűnik. A közhiedelemmel ellentétben ugyanis nem a lebegéshez, hanem az utazósebességhez kell a legkisebb teljesítmény. Ha mindkét motorunk leállt, ne imádkozzunk, hanem kapcsoljuk át a rotorkapcsolót (ha még működik). A zuhanó gép rotorját a levegő fogásba hozza. Most már csak jó ütemben kell az 'F1' billentyűt néhányszor megnyomnunk, és máris életben maradtunk.

• A **STEEL THUNDER**-nél a '**DEL**' billentyű nem beásást jelent, hiszen változatlan sebességgel haladhatunk tovább, hanem inkább egy az üzemanyagunkat erősen fogyasztó ködképzőt. A '**SPACE**' billentyűvel az ágyú, vagy géppuska kezelését átadhatjuk a lövegkezelőnek, míg mi vezetünk, vagy a felső nehézgéppuskával lövöldözünk. Ezt harckocsik közelében ne alkalmazzuk, mert nem valami jól céloz, így csak pazarolja amúgy sem bőséges készletünket, miközben az ellenség nem alszik. A '**RETURN**' billentyűt lenyomva a lövegkezelő közli velünk a célmeghatározást. Igen hasznos az ellen, hogy saját egységeinkre tüzeljünk. A periszkóp átkapcsolását a leírtakkal ellentétben az '**M**' billentyű végzi. A '**CTRL**' billentyűvel egyből visszakerülünk a bázisra. A mentésnél itt is problémák voltak. A program a játéklemezre nem volt hajlandó az állást elmenteni. Visszatérés után a lemezt fordítsuk meg. A tűzgomb megnyomására megjelenik az elért eredmény, majd ismételt megnyomására egy TJL nevű állományt hoz létre. Ezt minden visszatérés után megismételhetjük, mert az állomány felülírható. Ne felejtsük el a játékoldalt visszatenni, ha folytatni akarjuk áldásos tevékenységünket. Ha legközelebb elővesszük, másoljuk át a játéklemezre, és máris karriert csinálhatunk.

Ennyit erről. Nagyon örülnék, ha továbbra is közölnének szimulátor leírásokat. Biztos vagyok benne, hogy nem csak nekem okoznának vele örömöt. Baráti üdvözlettel sok sikert kíván olvasójuk: **Tóth György** (**Köszönettel: CoVboy**)

POWER AT SEA (C-64)

Ehhez a játékhoz számos Olvasónktól küldött néhány kaptunk infot. Most kettőt vegyítettünk össze egy kicsit (**Szabó Zoltán**, Kalocsa és **Czagler Péter**, Százhalombatta).

A játék a PORT 2-ről vezérelhető. A címképernyő után a joystick jobbra/balra húzásával kell választanunk a következő felszerelések közül (zárójelben a javasolt adatok):

FIGHTER: vadászgép, min. 6, max. 24 (12)
BOMBERS: bombázó, min. 1, max. 4 (3)
TROOPS: katona, min. 2000, max. 8500 (6600)
FUEL: üzemanyag, min 20%, max. 80% (35 %)
DONE: tovább

Ezután egy újságból értesülünk arról, hogy a Csendes-óceánon kitört a háború. A Leyte-öbölt kell megsegítenünk 96 órán belül. Ekkor megjelenik az irányítófülke, egyben a hajó parancsnoka, akivel jobbra/balra tekinthetünk, de tekintgetés helyett hasznosabb dolgokat is végezhetünk:

'**F1**': Rádiósfülke. Ha új üzenet érkezik számunkra, akkor — legyünk bárhol a hajón — hangjelzés figyelmeztet bennünket. Gyakoribb üzenetek:
ORDERS FROM HQ. SECURE LEYTE GULF WITHIN 96 HOURS: Üzenet a bázisról. Meg kell segítenünk a Leyte-öbölt 96 órán belül.
ENGINES STOPPED CAPTAIN: Kapitány, a gépek leálltak.
NAVIGATION MARKER REACHED: A navigációs pont rögzítve.
ENGINES STARTED: A gépek elindultak.
ENEMY AIRCRAFT APPROACHING: Ellenséges repülőgépek közelednek.
ENEMY BASE APPROACHING: Ellenséges bázishoz közelítünk.
ENEMY AIRCRAFT SHOUT DOWN: Az ellenséges repülőgépek megsemmisítve.
ENEMY BASE SHOUT DOWN: Az ellenséges bázis megsemmisítve
RETURN TO HQ: Visszatérés a bázisra.

'**F3**': Navigációs térkép. Alul láthatjuk az elhasznált időt (ELAPSED TIME) és hátralévő idő (TIME REMAINING).
A hajóval való mozgás navigációs pont(ok) elhelyezésével történik. A hajó a legelőször elhelyezett pont felé mozdul. (repülőalak: repülőtér; zászló: ellenséges város) Mozogni az '**S**' (speed=sebesség) megnyomásával tudunk. Ekkor 4 féle sebességi fokozatból választhatunk: FULL STOP: megállás; SLOW: lassan előre; HALF AHEAD: félgőzzel előre; FULL AHEAD: teljes gőzzel előre. Ezután a 'tűz' megnyomására aktiválhatjuk a kiválasztott mozgást.

'**F5**': Hajónk állapota. Sorrendben jelzi a károsodásokat:
IOWA CLASS BATTLESHIP (*Iowa* osztályú csatahajó): LENGTH: hosszúság; DISPLACEMENT: vízkiszorítás; LARGE GUNS: nehézfegyverek; ENGINES: hajógépek; LIGHT-HEAVY-SEVERE DAMAGE: Könnyű-erős-totál kár
INTREPID CLASS AIRCRAFT CARRIER (*Intrepid* osztályú repülőgéphordozó): AIRCRAFT GUNS: légvédelmi fegyverek; FLIGHT DECK: repülőfedélzet
GENERAL JOHN POPE CLASS TRANSPORT (*John Pope* osztályú szállítóhajó): CARGO HOLD: rakodótér.

'**F7**': Támadás. SELECT WEAPONS OPERATION után a következő támadási formák közül választhatunk:
LAUNCH PLANES: Légitámadás. Az ellenséges hajó védelmét gyengíthetjük meg vadászgépekkel, majd bombázókkal megsemmisíthetjük. Repkedhetünk egy kicsit, de az a tapasztalat, hogy előbb-utóbb úgyis lelőnek.
MAN LARGE GUNS: Ágyútornyok használata joystick-vezérlés alatt.
MAN ANTI-AIRCRAFT GUNS: Légelhárítás, joystick vezérléssel.
4. ASSAULT BASE: Támadás bázis ellen. A part menti bázist bombázzuk a hajó ágyúival (célszerű a célpont elé célozni).
5. RETURN TO BRIDGE: Visszatérés a parancsnoki hídra
Visszatéréskor láthatjuk a veszteségeinket (LOST FIGHTER/BOMBER/TROOPS/FUEL: elvesztett vadászok/bombázók/katonák/üzemanyag)
Megjegyzés: csak akkor indulhatunk harcba, ha valamelyik (1,2,3,4) pont fehérre vált. Irányítsuk a joy-t a megfelelő pontra, majd tűz.

Összesítés: SCORE: pontszám. Katonai bíróság elé kerülünk, ahol összesítik pontjainkat és ez alapján kapjuk meg rangunkat, majd indulhat újra az egész balhé.
Még néhány billentyű:
'**P**': PAUSE
'**SPACE**': parancsnoki híd
'**X**': a játék újraindítása.

LASER SQUAD II. (C64)

"Yo CoVboy! Itt mennek a Phantom-stuffok. Talán a tökös-mákosba jók lesznek. A stuffokat egyébként már elküldtem az 576-ba, de visszaküldték, hogy nem ilyen stílusra gondoltak. Bye: Phantom/AMEN, Lovasberény" (**Szerintem ez egy jó leírás — miért ne tenném be ide?! — CoVboy**)

A program jóvoltából egy kommandó parancsnokának a szerepébe élhetjük bele magunkat, aki 7 különböző akcióban vehet részt és irányíthatja embereit. Minden akciónál más a helyszín és más a feladat lényege. Egyben azért megegyeznek: végrehajtásuk nem könnyű és kell egy kis stratégiai érzék is hozzájuk. A játék elején választhatunk az akciók közül. Ezek:

1. The Assassins
2. Moonbase Assault
3. Rescue from the Mines
4. The Cyber Hordes
5. Paradise Valley
6. The Stardrive
7. Laser Platoon

és végül a nyolcadik lehetőség egy kimentett állás visszatöltése.

Elég lenyomnunk a kívánt akció számát és a gép már tölti is a kiválasztott helyszínt. Ezután a gép feltesz néhány kérdést a játékkal kapcsolatban: érdeklődik a játékosok száma (1-2) és az irányítás módja felől (joy, keyboard). Ezután már csak a nehézségi fokot kell beállítanunk (1-7) és kezdődhet a kommandó felszerelése. Általában ez az a rész, ahol sokan elronthatják a dolgot, ugyanis minden pénzüket páncélokba ölik, míg végül ott áll a kommandó talpig páncélban, egy szál bicskával. Ha billentyűzetről irányítjuk, akkor '**A**': le, '**Q**': fel, '**O**': balra, '**P**': jobbra, '**SPACE**': tűz.

Az emberek felszerelése:

Először 4, különböző védettséget nyújtó páncél közül választhatunk. Függőlegesen egymás alatt látjuk az embereinket, mellettük a nevük vagy csoportuk. Minden embernél be kell állítanunk, hogy hányas fokozatú páncélt vásárolunk neki (1-4) vagy ha nem látjuk el ilyesmivel (0). Ha beállítottuk a páncélt, akkor 'tűz' gombbal a következő emberre ugorhatunk. Az utolsó ember után a fegyver-menübe lépünk át. A páncélok fokozata alatt egy táblázatban vannak feltüntetve azok adatai. Itt láthatjuk, hogy az adott páncél milyen nehéz, mennyibe kerül és a négy irányból hány egységnyi védelmet nyújt. Itt fontos, hogy minden embert a feladata során felhasználható páncéllal lássunk el. Tehát aki csak egy falnak háttal állva fedezi a többieket, az ne a háta felől védelmet nyújtó páncélt viseljen! A páncélok megvételénél ügyeljünk arra, hogy nagy összeg szükséges a fegyverek megvásárlásához is!

Fegyverkezés:

Mivel a játék a jövőben játszódik, a fegyverek is ennek megfelelőek. Ezeket három kategóriába lehet sorolni: gránátok, robbanótöltetek/rombolók, lézerek/közelharci fegyverek. Az árak pályánként változnak.

AP (50, 60, 75, 100) grenade: hagyományos gránát, a szám az erősséget jelzi.
Rocket Launcher— Rocket —: Páncélököl, hatása megegyezik az AP 100-as gránátéval. A két gondolatjel között a hozzá tartozó lőszer található.
Auto Cannon —Auto Clip—: Robbanótöltetes géppisztoly, egyike a legerősebb fegyvereknek.

M4000 Auto Gun —M4000 Clip—: nagy erejű géppisztoly, néhány lövés még a legjobb páncélt is szétszedi (a benne tartozkodóval együtt!)
Marsec Auto Gun —Marsec Clip—: géppisztoly, közepes tűzerővel.
Sniper Rifle —Rifle Clip—: puska, de nagyon gyenge.
Mk I —MkI Clip—: nagy pontosságú, erős géppisztoly.
Mk II —MkII Clip—: nagy pontosságú, erős géppisztoly.
Kastec Rifle —Kastec Clip—: puska nagy találati pontossággal.
Kastec Auto Gun —Kastec Ato Clip—: Az előbbi géppisztoly-változata.
L50 Laser —L50 Las Pack—: gyenge lézerfegyver.
L80 Laser —L80 Las Pack—: közepes lézerfegyver.
Heavy Laser —Heavy Las Pack—: erős lézerfegyver, de nem túl pontos.

Pump Shot Gun —Shot Gun Clip—: Lefűrészelt csövű vadászpuska.
SP 30 Pistol —Pistol Clip—: pisztoly, nagyon gyenge.
Light Sabre: Fénykard, nem sokat ér.
Dagger: Tőr, nem sokat ér.

A felszerelést gondosan kell összeválogatni. Ha nem jut elég pénz korszerű fegyverek vásárlására, akkor vegyünk minél több gránátot és csak néhány embernek adjunk jó fegyvereket! Ha ezekkel sikerül kilőnünk az ellenséget, akkor annak a fegyverét oda tudjuk adni a többieknek. Gránátot egyébként is érdemes vásárolni, mert a robotok ellen és különféle veszélyes helyzetekben jó szolgálatot tesznek. Az élesített gránátot csak akkor dobjuk el, ha köztünk és a célpont között nincs semmi, mert a gránát ott robban, ahol elakad. A célpontot nem muszáj pontosan eltalálni: elég ha a gránát vagy a robbanótöltet mellette landol, már jön is ki a fedezékéből (többnyire darabokban). Ne felejtsünk el a fegyvereinkhez lőszert is vásárolni, mert azok nélkül kínos meglepetésekben lesz részesülhetünk.

A játék irányítása:

A fegyverkezés után el kell helyeznünk az embereinket a pályán, figyelembe véve a náluk levő fegyverzetet. A pályát felülnézetből látjuk, embereinket bizonyos színű D-vel jelzett mezőkön helyezhetjük el. A mező színe a pályától függ. Az egyik szín az ellenségé, a másikon mi helyezkedünk el. Ezután kezdődik az akció...
Az akció fordulókra van osztva. Itt felváltva lépnek a szereplők, attól függően, hogy ki játszik. Ha játékos küzd gép ellen, akkor a játékosé az első lépés, két játékosnál az első lép először. Egy lépés addig tart, amíg a játékos END TURN-t nem kapcsol. Ezt akkor érdemes megtenni, ha már minden szereplő emberrel elvégeztettük a körben ráháruló feladatát vagy elfogyott az akciópontja. (ld. később) Egy négyzetet irányítunk a pályán és a megfelelő ember felett a 'tűz' gomb megnyomása után vehetjük át az irányítást. Az irányítás menüből történik, a mozgás egy iránytű megfelelő irányának a kiválasztásával.
Vigyük rá a négyzetet a kívánt emberre és nyomjuk meg a 'tűz' gombot! A menüből az iránytóbillentyűkkel vagy a joy-jal válasszuk ki a SELECT-et, ezzel az embert alárendeljük szeszélyeinknek. Itt választhatunk: mászkálni akarunk vagy különböző cselekedeteket akarunk végrehajtani. Ha mászkálni akarunk, akkor állítsuk be a kívánt irányt és nyomjuk a joyt felfelé! Ha arccal előre a négy fő irány valamelyike felé lépünk, akkor az 4 akciópontunkba fog kerülni. Ha arccal előre átlósan lépünk, akkor az AP-nk 6-tal csökken. Ha hátrálnánk (joy le), akkor a fent leírt értékek kétszeresével fizetünk. Itt van feltüntetve az egyik leglényegesebb dolog: az akciópont (AP). Minden cselekedetünk bizonyos AP-be kerül. Ha ez elfogy, akkor emberünk már csak a következő lépésben cselekedhet megint. Ha egy gránátot kibiztosítunk, akkor győződjünk meg róla, hogy lesz-e elegendő AP-nk az elhajításához, ha nem, akkor állítsuk az időzítést hosszúra, így a köv. körben elhajíthatjuk a drágát.
Ha ebben a menüben megnyomjuk a 'tűz' gombot, akkor beléphetünk a cselekvés menübe. Itt a következő lehetőségek között választhatunk:
END MOVE: vége a cselekvésnek, kilépünk az ember irányításából.
SCANNER: stratégiai térkép hívása, amelyen jelölve vannak a saját egységeink és a felfedezett ellenséges egységek is.
CANCEL: visszalép a mászkáló menübe.
CHANGE: választás a nálunk levő fegyverek közül.
FIRE (ha van lőfegyverünk): tüzelés. Itt be kell állítani a célpontot és a támadás fajtáját. PRIME: kapáslövés; AUTO: sorozat, csak géppisztolyoknál; THROW: hajítás, gránátnál és tőrnél; AIM: célzott lövés.
LOAD: ha tölthető fegyverünk van, akkor ezzel cserélhetünk benne tárat.
PRIME: ha van nálunk gránát, akkor ezzel biztosítjuk ki. A beállítandó érték mutatja, hogy a gránát melyik körben fog robbanni.
OPEN/CLOSE: ha ajtó előtt állunk, akkor ezzel nyithatjuk/zárhatjuk.
Ha végeztünk egy emberrel, akkor lépjünk ki az irányításából és vegyük sorra a következőket. Mielőtt belépünk egy ember irányításába, lehetőségünk nyílik az INFO-menüvel adatokat kérni az adott emberről. Itt megcsodálhatjuk az ember adottságait, harckészségét és páncéljának erősségét.
Ha vége a cselekedeteknek, akkor nyomjuk meg a 'tűz' gombot egy semleges helyen és válasszunk END TURN-t. Ekkor a gép is elhelyezi a maga karaktereit és ismét mienk a terep.

A pályák:

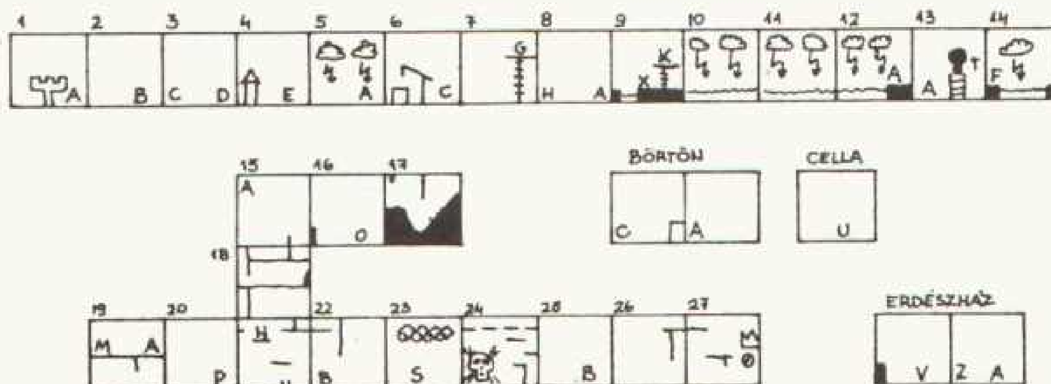
A pályáknál az "egy játékos a gép ellen" első nehézségi fokozatú adatokat írom le (ha minden adat kellene, akkor betelne az újság):
THE ASSASSINS: A feladat 5 emberrel behatolni Sterner Regnix házába és elkapni őt. Elég könnyű, ugyanis Regnixet 6 robot védi, amelyek nem túl erősek. A hátulütő csupán az, hogy a választható felszerelés elég gyenge. Az 5 ember felszereléséhez 200 creditet kapunk. Embereinket a piros mezőkön helyezhetjük el.
MOONBASE ASSAULT: Egy holdbázist terroristák szálltak meg. Feladat: 8 emberünkkel felvenni a harcot az ellenség 7 emberével. A felszerelés megvásárlására 250 creditünk van. Érdemes néhány Heavy Lasert is venni, mert ez elég hatásos az ellenség kommandósaival szemben. A behatolás több helyen is lehetséges, az embereinket csak az ajtók előtti piros mezőkön helyezhetjük el. A bázis sok fedezéket kínál, de csak akkor forduljunk be egy sarkon, ha egy esetleges ellenséggel szemben elég lesz az AP-nk a küzdelem felvételéhez! A teljes győzelemhez ki kell irtani az egész bandát.
THE CYBER HORDES: A cél 8 emberünket 250 Creditből felfegyverezni és elhelyezni a kupolavárosban, amit robotok támadtak meg. A robotok közül főleg a Battle Droid fog problémát okozni, mert kitűnően céloz és idegen, nagy hatóerejű fegyvere van. Érdemes elég jól felfegyverkezni gránátokkal és MkI-esekkel. A páncél nem túl hasznos, mert a Patrol Droid kivételével szinte minden robot egyből átlövi. Győzelem 4 robot elpusztítása esetén. Használjuk ki a város adta lehetőségeket! Lőjünk fedezékből és használjunk sok gránátot!
PARADISE VALLEY: egy völgyet idegenek szálltak meg és uralják a terepet. Feladatunk, hogy 7 emberünkkel megsemmisítsük az egész brancsot. A fegyverkezésre 210 Credit áll rendelkezésünkre. A feladat rendkívül nehéz, embereinket ne zsúfoljuk egy helyre. A pálya bal oldaláról, csatárláncban haladjunk.
THE STARDRIVE: Egy űrhajó belsejében kóricálunk, ahol 2 robot és 5 ember próbálja utunkat állni. A pályát csatornák keresztezik, ezeken a néhol megtalálható hidak segítségével juthatunk keresztül. Mivel egy űrhajó belsejében vagyunk, így talán nem meglepő, hogy mesterséges járdákon, csövek között kell végrehajtani a küldetésünket. Embereinket a képernyő bal oldalán helyezhetjük el.
THE LASER PLATOON: A feladat 9 emberünkkel felvenni a harcot az ellenség 7 emberével és a droidjával. A küldetés nagyon nehéz, mert a droid szinte elpusztíthatatlan és 9 emberünk felszerelésére csak 155 Creditet kapunk és ez nagyon kevés. Teendő: csak néhány embert kell ellátni fegyverzettel és ezekkel kinyírni az ellenség egy részét. A fegyvertelen karaktereinkkel most mehetünk hullát rabolni. A szint érdekessége, hogy néhol különös tárgyak vannak elhelyezve, amelyek igen hamar robbannak. Egyébként ez az egyetlen pálya, ahol folyamatosan kapjuk az utánpótlást a néhány lépésenként érkező új karakterek személyében. Ezek elég gyenge fegyverzettel vannak ellátva, de a már elesettektől szerezhetünk néhány új cuccot. Ezek a karakterek a pálya jobb és bal szélén jelennek meg. Érdemes egy jól felfegyverzett emberünket odaállítani az ellenfél érkezési pontjához, így a megérkezett karakterei elég gyorsan távozni fognak. A helyszín egy sok fedezéket kínáló űrbázis. Az ellenfél droidja ellen leginkább a gránátok, rakéták és Mk2-es rombolók hatásosak. Javasolt taktika: csaljuk a robotot az egyik átlós folyosó vége alatti szobába (fontos, hogy itt a központi helyiség sarkaiban a már ismert "növény" álljon!). Itt az embereinkkel tegyünk le néhány 100-as gránátot (DROP), de ne időzítsük ki azokat! Ezután távozzunk sietősen a folyosón keresztül és miután a droid elérte a helyiséget, eresszünk be egy rakétát! (Ha volt emberünk a közelben, akkor vegyünk tőle érzékeny búcsút.) Ezután visszamehetünk a helységbe megnézni mi maradt a droidból. Ha még él, akkor bírjuk jobb belátásra egy-két Mk2-es lövéssel.

Plus4 sarok

Démonok Birodalma

"Hi CoVboy!
Mivel én is akarok tenni valamit a CoV-ért ezért elküldöm a Démonok Birodalma c. játék leírását+térképét. (**Hát ezt igazán köszönjük — CoVboy**) Ezt a játékot én legjobban a Dizzyhez tudom hasonlítani, láttam C64-en is, de nekem a PLUS4-es változat van meg. A játék grafikája és zenéje nagyon jó." PAPP ISTVÁN, Budapest

A feladatunk a játékban összeszedni a *Bűvös Bárd* darabjait és le kell tenni a *Démonok Királyá*nak a színe elé. A küldetésünket különféle ronda szörnyek akadályozzák, viszont utunkon segítségünkre lesz néhány tárgy.
A játékot joystickkal irányíthatjuk: átlósan felfelé tudunk valamelyik irányba ugrani, 'fel'-lel belépünk egy ajtón vagy felmászunk egy kötélen, 'le'+'tűz'-zel a menübe tudunk belépni, amelynek a pontjai FELVESZ, LERAK, HASZNÁL, VISSZA, LISTA. A LERAK, HASZNÁL vagy LISTA pont választása után a joystickkal váltogathatjuk a tárgyainkat, egyszerre összesen 3 db tárgy lehet nálunk. A játékhoz 'tűz' gombbal léphetünk vissza.
A játék elején a 2. képen vagyunk. Menjünk el balra az 1. képernyőre és itt vegyük fel a villogó bárd-darabot. Menjünk vissza jobbra, egészen az 5. képig. Vigyázzunk, mert itt két felhő villámokat szór — ha valamelyik eltalál, akkor azonnal meghalunk. Vegyük fel itt is a bárd darabját. Haladjunk tovább jobbra és és másszunk fel a létrára. Vegyük magunkhoz a keresztet, majd tovább a 8. képernyőre, ahol a patkót felvéve 2.000 pontot kapunk, de a bárd egy újabb darabját is felvehetjük. Menjünk tovább a 9. képernyőre és ugorjunk át a szigetre. Itt felvehetjük a kötelet és ezzel menjünk vissza a kúthoz (6. kép), ahol a bárd egy újabb darabját fogjuk megtalálni. Két tárgy van nálunk: a kötél és a kereszt. Most álljunk a kút mögé és nyomjuk felfelé a joyt: főhősünk lemászik a kútba. Itt ugorjunk át balra a párkányra, de vigyázzunk, hogy nehogy belelépjünk a szögbe! A szögeket úgy kell átugrálni, hogy közben a plafonon lógó denevérekkel elkerüljük az érintkezést. A következő helyszínen egy lyukat kell átugranunk, majd tegyük le a keresztet és vegyük magunkhoz az erdészház kulcsát. Másszunk vissza a felszínre, tegyük le a kötelet és menjünk át az erdészházhoz (4. kép). Lépjünk be és az első szobában ugorjuk át a forgó kést, majd vegyük fel a feszítővasat. A második szobában letehetjük a ház kulcsát és felvehetjük helyette a bárd egy újabb darabját és a gyertyát. Sétáljunk vissza a kúthoz és itt tegyük le a bárd darabját, majd vegyük ismét magunkhoz a kötelet (most nálunk van a kötél, a feszítővas és a gyertya). Másszunk vissza a kútba és menjünk a 16. képernyőre, ahol egy zárt faajtó van. Használjuk itt a fesitővasat és reccs! — az ajtó kitárul. A kötelet és a feszítővasat most letehetjük és vegyük fel megint a keresztet. Menjünk ki innen balra, át a 15. képernyőre. Másszunk fel az emelvényre a bárd darabjáért, aztán távozzunk a kötélen a 18. képre. Ereszkedjünk le a középső szintre, de közben vigyázzunk a falban lévő arcra, mert az halálos golyókat köpköd felénk (ezeket ugráljuk át). A teremből az alsó részen lógó kötélen tudunk távozni és egy sötét helyre érkezünk. Viszont van nálunk egy gyertya, szóval tudunk világítani. Két kijáraton tudunk kimenni: a jobb alsó sarokban lévőt válasszuk. A 22. helyszínre jutottunk, ahol egy keresztespók vár ránk. Ha itt letesszük a keresztet, akkor a pók nem fog bántani. Menjünk tovább jobbra a 23. helyszínre. Itt tegyük le a bárd nálunk lévő darabját, vegyük fel az indítókulcsot és menjünk vissza a sötét helyre (21. helyszín). Itt jön a játék legnehezebb része: a szögeket úgy kell átugrani, hogy előbb közéjük szökkenünk. Másszunk fel a középső szintre és vegyük fel a patkót. Kaptunk újabbb 2.000 pontot. Távozzunk a balra eső kijáraton a 20. helyszín felé, ahol egy kincsesládát fogunk találni. A kincsesláda arra jó, hogy átadjuk a Sziget Szellemének. Cserébe kapunk egy vértet, ami — szerintem — semmire se jó, csak felesleges teher (tehát a kincsesládát nem fontos felvennünk). Menjünk tehát tovább balra és a következő helyszínen vegyük fel a börtön kulcsát. Másszunk vissza a 16. helyszínre, tegyük le a gyertyát és vegyük fel a kötelet, majd másszunk vissza a felszínre. Itt tegyük le a kötelet és a börtönkulcsot. (Ajánlatos feltölteni az erőnket, mert a következő kiruccanáshoz szükségünk lesz rá!)



1 — Börtön	A — Bárdrészlet	M — Börtönkulcs
4 — Erdészház	B — Ital	O — Erdészház kulcsa
6 — Kút	C — Kenyér	P — Kincsesláda
13 — Sziget Szelleme	D — Bomba	S — Indítókulcs
16 — Feszíteni való ajtó	E — Méreg	T — Vért
18 — Köpködő Arc	G — Kereszt	U — Pohár
23 — Varázsítal	H — Patkó	V — Feszítővas
27 — Démonok Királya	K — Repülő szőnyeg	Z — Gyertya

Menjünk ki a vízpartra (9. helyszín), ugorjunk át a világítótorony szigetére és itt vegyük fel a repülőszőnyeget. Van egy indítókulcsunk is, amit használhatunk — már repülünk is! Repüljünk egészen addig, amig meg nem érkezünk a szigetre (közben vigyázzunk a villámokat szóró felhőkkel). A szigeten vegyük fel a bárd darabját, repüljünk vissza a világítótoronyhoz és ott tegyük is le. Vissza megint a szigetre, szálljunk le és használjuk az indítókulcsot. A 13. helyszínen egy újabb darabját találjuk a bárdnak, de a fán lógó pókhoz ne érjünk hozzá! Menjünk vissza a szőnyeghez, használjuk az indítókulcsot és repüljünk vissza a 9. képernyőre. Tegyük le az indítókulcsot és a szőnyeget és vegyük fel helyettük a bárd két darabját. Ezekkel menjünk át a kúthoz, tegyük le ott őket és vegyük fel helyettük a börtönkulcsot. Menjünk most el a börtönhöz (1. kép) és lépjünk be. Az első folyosón vegyük fel a bárd újabb darabját és tegyük le a börtön kulcsát. Menjünk be a második folyosón abba a cellába, amelynek nyitva van az ajtaja. Itt sötét van, de aezrt gyertya nélkül is elboldogulhatunk (bár a falon van egy érdekes írás, amit érdemes elolvasni). Vegyük fel a poharat, majd ki a börtönből és vissza a kúthoz. Vegyük magunkhoz megint a kötelet és ereszkedjünk le. A 16. képernyőn tegyük le a bárd darabját és a poharat. Most hordjuk ide fentről a bárd összes darabját, amit idáig megtaláltunk. Miután ezzel megvolnánk, pakoljunk le mindent és csak a pohár, a gyertya a bárdnak egyetlen darabja legyen nálunk. Menjünk át a 23. képre és a gyertya kivételével tegyünk le mindent. Hordjuk ide a bárd összes darabját. A pohár használata a következő: a 23. helyszínen lévő hordók alá állunk, és a menü HASZNÁL funkciójával használjuk. Ekkor az erőnk a maximumra töltődik fel, de ezzel a fogással sajnos csak egyszer élhetünk. Ha bárd összes darabja a teremben van (összesen 9 db), akkor fogjunk meg hármat, és menjünk át velük a 24. képernyőre. Itt sötétben kell ugrálnunk: amikor a belépünk a terembe, ugorjunk egyet, de a joyt azonnal engedjük el (ha folyamatosan nyomjuk, akkor túl nagyot fogunk ugrani). Ugráljunk tovább a terem túlsó végébe és a térkép szerint essünk le a jobb alsó sarokba és menjünk ki a teremből. Menjünk át a 27. képernyőre és itt találjuk a Démonok Királyát. Vigyázzunk, hogy egyetlen kő vagy nyíl se találjon el. Másszunk fel az emelvényre és tegyük le a bárd részeit a király elé. Most menjünk vissza a többiért és azokat is hozzuk le ide. Miután az összes bárddarab a király előtt van, megcsodálhatjuk a bárdot egyben. Teljesítettük a küldetést.

Néhány jótanács:

- A mérget ne vegyük fel, mert elszívja az erőnket.
- A bombát szintén nem érdemes felvenni, mert felrobban a kezünkben.
- A 27. helyszínen a felső részen lévő szoborhoz ne érjünk hozzá!
- Ha az 1. képen lévő szakadékba beugrunk... (**Áááááááááááá... — CoVboy**)

Rózsaszín Párduc

"Üdv CoVboy! Most sajnos beteg vagyok, valami vírusos fertőzés. Több, mint valószínű, hogy a gépemtől kaptam el — de hogyan? Elhatároztam, hogy most beküldöm neked a RÓZSASZÍN PÁRDUC leírását a TökösMákosba. (**Minden rosszban van valami jó... — CoVboy**). Ja, igen: a MERCENARY 2. hogy került fel a top-lista első helyére? (**Talán úgy, hogy arra szavaztak a legtöbben... — CoVboy**) Majd gondoskodom róla, hogy legközelebb egy kicsit lejjebb kerüljön... U.i.: az elolvasás után ajánlatos vigyázzban álló testtartással megsemmisíteni (pl. összegyűrni) és megcélozni vele a szemeteskosarat. Ha beletalált, 2 pont, ha nem még van egy lehetőséged (az már sajnos csak 1 pont)" JAKAB ZSOLT (Jakee Soft), Eger (**Hát amennyiben ez a szám szemétkosárnak minősül, akkor könyvelj el nekem 2 pontot please — CoVboy**)

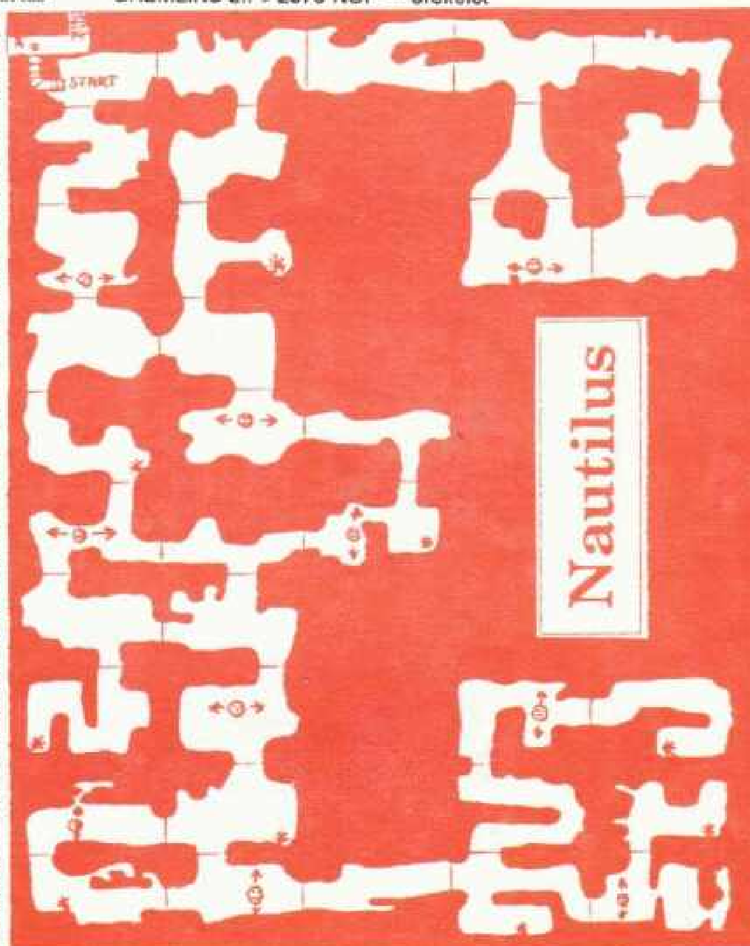
A sikeres elindítás után egy demót láthatunk, amin Rózsaszín Párduc szórakoztat bennünket (megnézhetjük, hogyan töri össze új kocsiját, hogyan viszi el a mentő és egyéb marhaságok). 'SPACE'-szel tovább, de demo után a játék automatikusan is elindul. A képernyőn a bal alsó sarokban egy számítógépet látunk, mellette ADAT:000, ENERGIA:16, IDŐ:kb. 1 óra készletünket. Jobbra alul két 5x5-ös mezőt vizsgálhatunk. A bal oldali a szinteket mutatja oldalnézetben, a jobb oldali pedig a szintet felülnézetben. Kis pötty mutatja a helyzetünket rajta. A játék célja, hogy minél több adatot megszerezzünk és minél több szobát kiürítsünk. Az utóbbi néhol elég egyszerű, például ahol a robotok állandóan lövöldöznek, azt könnyen el lehet hárítani, mert ha állandóan ugrálunk, akkor nem találnak el. Vigyázat! A gömbvillám mindig követ minket és ha mégis elkap, párducunk nagyot ordít a meleg helyzettől (természetesen energiánk 1-el csökken). Valamit elrontott a szerző ott ahol a pók található: simán átmehetünk rajta. Az égből lecsapó villámok teljesen kiszámíthatatlanok, természetesen lásd a következményeit. De ha a szinteken mászkálunk, akkor ius van egy kis gond. Ha az elektromos kisülés eltalál, akkor az energiánk csökken. Az adatokat a pótkomputerektől szerezhetjük meg úgy, hogy előtte felveszünk egy mágneslemezt valamelyik szobában (majd erre másolja rá az adatot). Ez nem megy olyan egyszerűen, mert a komputerben 'itt a piros, hol a piros' program van. Ha nem találjuk el a felkiáltójel helyét, akkor energiánk csökken (keverés közben még kiléphetünk veszteségek nélkül a szobából). Ha eltaláljuk, lemásolja az adatot nekünk és odatesz a komputer elé. Forduljunk felé és nyomjuk meg a 'tűz' gombot: kisebb zörejek után az adataink eggyel növekszenek. 'RUN/STOP' megnyomása után meg lehet nézni az adat tartalmát. Egy nagy komputer előtt állunk és a 'tűz' gomb megnyomására megjelenik egy karakter (ha már több adatunk van, akkor egymás alatt és szépen sorba). A CONTROL-lal kérhetünk térképet, amelyik kiírja, hogy hanyadik szinten tartózkodunk, hány lemez van nálunk, hány szobát és computert kerestünk fel. Alul látható, hogy például F1 — computerek, hol találhatóak. Az irányítás JOY1 portról. A 'le' leguggol, a 'tűz' ajtóknál használható, a 'tűz'+'fel' és 'tűz'+'le' a felülnézetre vagy oldalnézetre kapcsol át. A szobákban annyi változás van, hogy nem tudunk leguggolni, csak ugrálni. (**Hehe, de jó vicc... — CoVboy**)

És egy plusz...

"Helló CoVboy! Itt küldjük a NAUTILUS térképét. A program története a scrollban megtalálható, szóval ezzel nem fárasztjuk magunkat. A következő térképünk a SPIKY HAROLD II. lesz. Most pedig néhány módosítás következik néhány programon" EGRI CSABA & ATTILA Dunaújváros (**Elnézést az elforgatva beragasztott feliratért, de csak így fért be — CoVboy**)

LIBERATOR: POKE 10415, 234 (örökélet)

GREMLINS 2.: >2578 NOP — örökélet



AdvenTour

Csomóan érdeklődtetek aztán, hogy mi szükség volt arra, hogy elválasszuk a kalandjátékokra vonatkozó beküldött infókat a TökösMákostól. A válasz nagyon egyszerű: mert kissé furcsán nézne ki mondjuk a CHAMPIONS OF KRYNN a TOM AND JERRY mellett (és valószínű az is, hogy ha valakinek tetszik az egyik, annak nem nagyon fog a másik...). Ki tudja hányadszor már, de azért megint köszönetet mondunk mindenkinek, aki tollat, írógépet vagy akármit ragadott, hogy useful tippeket küldjön nekünk. Miután megalakítottuk, feltétlenül felvesszük őket a CsupaSir lovagrendbe és a rituális borotválkozás alatt átnyújtjuk nekik a rend tehénfejekkel ékesített nagykeresztjét... Közkívánatra némi újítással bővül a CoV kalandozó lelkeknek szóló rovata: minden hónapban szólunk néhány szót az újabb kalandjátékokról is.

Adventure újdonságok (64)

● 64-en és Amigán egyszerre jelentet meg a **US Gold** egy 3D izometrikus kivitelezésű (pl. **HEAD OVER HEELS**) nyomozós kalandjátékot **MURDER** címen. A játék teljesen ikonvezérelt 64-en is. A helyszíni szemlék, szemtanúk kihallgatása, ujjlenyomatvizsgálat és hasonló detektívkedések segítségével tudjuk felfedni a gyilkosság időpontját, helyszínét, a gyilkos fegyvert — majd magának a gyilkosnak a kilétét.

● Az **SSI** októberben egy újabb RPG-t dobott piacra 64-en és Amigán: a **BUCK ROGERS** a harmincas évek népszerű comic-hősének feldolgozása. A XXV. században játszódó történetben a Földet és a Naprendszert kell megvédelmeznünk. A játék kivitelezése teljesen arra a rendszerre épül, ami a **CHAMPIONS OF KRYNN**-ből vagy a **CURSE OF THE AZURE BONDS**-ból már ismerős.

● Még mindig **SSI**-nél maradva: piacra került 64-en és Amigán is a a *Dragonlance*-sorozat legújabb része, a **CHAMPIONS OF KRYNN** folytatása. A **DRAGONSTRIKE**-ban már minden teli van sárkányokkal, sőt lebegő erődjeikkel is...



Adventure újdonságok (Amiga)

● A **POPULOUS** és a **FLOOD** után a **Bullfrog** csapat egy év munka után ismét újabb programmal rukkolt elő. Az **Electronic Arts** novemberben dobja piacra a **POWERMONGER**-t, amit nevezhetünk akár "**POPULOUS II**"-nek is, hiszen kinézetre nagyon sok hasonlóságot mutat vele — csak jóval bonyolultabb annál. A kaland középkori környezetben játszódik, egy 200 szigetből álló szigetrendszeren. 20 zsoldosunkkal indulunk el, hogy a falvak, városok meghódításával, ellenséges kapitányok legyőzésével uralmunk alá hajtsuk az egész vidéket. Az elfoglalt városokat munkára foghatjuk, a zsoldoshadseregeinket külön-külön irányíthatjuk, szövetségeket köthetünk és újabb háborúkat indíthatunk — szóval a stratégiai és adventure játékok kedvelőire újabb nagyszerű csemege vár.

● Az **Accolade** novemberben a **TEST DRIVE III.** (64-en is! Ez az igazi és egyetlen — nem a **GRAND PRIX CIRCUIT**-ról van szó) mellett egy tőlük meglehetősen szokatlan dolgot is piacra dob Amigán: az **ELVIRA — MISTRESS OF THE DARK**-ot a **Horrorsoft** csapat készítette, akiknek a nevét már jónéhány Amiga-kalandjáték dicséri. Legutóbbi munkájukban hűek maradtak a nevükhöz: az **ELVIRA** egy horrortörténet, amelyben a démonok és kísértetek világában kell megakadályoznunk, hogy a sírjából feltámadt *Emelda* királynő megszerezzen egy mágikus tekercset, amellyel megkaparintaná a teljes uralmat az alvilág felett...

● Oly sok csillogó arcade után egy hagyományos kalandjátékkal áll elő a **PSYGNOSIS** is. Az **OBITUS** ugyanolyan környezetben játszódik, mint mondjuk a **BEAST**: elvarázsolt erdőkben, kastélyokban, földalatti barlangokban csatangolhatunk. A rajzolt (!) grafika sem marad el semmiben a BEAST mögött — csak mindez adventure kivitelben.

● Az **Ubi Soft** egy egészen szokatlan kivitelezésű játékötvözettel áll elő a nagyszerű grafikájú **BAT**-ben: a 22. században játszódó történetben meg kell találnunk és el kell pusztítanunk *Vrangort*, a gonosz tudóst, aki a *Selenia* bolygó megsemmmisítésére tör. Több, mint 1.100 helyszínen 7 életforma képviselőivel találkozhatunk a comics-szerű kaland során, a *Drag* űrhajót irányítva egy 3D szimulátorhoz is szerencsénk lesz, sőt, még egy kis számítógép-programozás is szóba jöhet...

● A **Mindscape** a krimikre bukik. A **CAPTIVE**-ben is megmaradtak a standard kezdésüknél á la **DEJA VU**: nem tudod ki vagy, nem tudod hol vagy, nem tudod mikor történnek veled ezek a dolgok. Így első ránézésre a **DUNGEON MASTER**-re emlékeztet ez a dolog, de robotoké a főszerep — ők alkotják a csapat karaktereit. Rendhagyó RPG.

● Az *"Alice Csodaországban"* története már számtalan feldolgozást ért meg filmben és játékban. A **Virgin** új kalandjátékát (**WONDERLAND** névre hallgat) viszont nemcsak a történet, hanem a hihetetlenül aprólékosan kidolgozott grafika is el fogja adni úgy PC-n, mint Amigán. A gyártó csapatot is érdemes megemlíteni, ami átnyergelt Amigára, miután több játékával már beírta magát a 64-játéktörténelembe: **Magnetic Scrolls**-nak hívják őket...

+ + +

NEUROMANCER (C-64/Amiga)
(SOÓS ÁRPÁD, Szigetvár)

Rosszul írtátok, hogy az AI-ok elleni skilleket nem lehet upgradeolni: A TURING REGISTRY-nél ezt ingyen elvégzik (mindegyiket 5-ös szintre). Amikor *Neuromancer* elvisz a tengerpartra nem kell feltétlenül meghalnunk: Használjuk a SOPHISTRY skillchipet és visszakerülünk *Neuromancer* elé (ekkor kell a Kuang Eleven-t és a LOGIC-ot használni).

Még mindig a NEUROMANCER**-nél maradva: a CoV 9-ben megjelent leírás után jónéhány ezzel kapcsolatos kérdésetek érkezett, amelyek három részre oszlottak: 1. NEUROMANCER van Amigán is, a játék gyakorlatilag ugyanaz, mint 64-en, a grafika viszont sokkal jobban visszaadja a regény hangulatát. 2. Néhányan elküldték azokat a tippeket, amelyek a leírásban már úgyis megjelentek — ezeket köszönjük szépen. 3. A fő probléma viszont az volt, hogy a kezdőket rögtön nyakonvágták a cyberspace-ben: a leírásban ugyan nem említettük külön, mert nyilvánvaló volt, hogy nem rögtön *Neuromancer*nek kell nekiugrani. A törést tehát a 0. zónában kell kezdeni, olyan bázisnál, ahol nincs AI, viszont van másolható stuff (PANTHER MODEMS és REGULAR FELLOWS). Ezután folytathatjuk a törést az 1. és 2. zóna hasonló helyein és az onnan másolt stuffokkal már le lehet csapni a 0. zónában lévő két AI-t is, hogy fejlődjenek a skilljeink is. A 7. zóna bázisait talán a játék végére kéne hagyni...**

POOL OF RADIANCE (C-64)
(PETHŐ GERGELY, Debrecen)

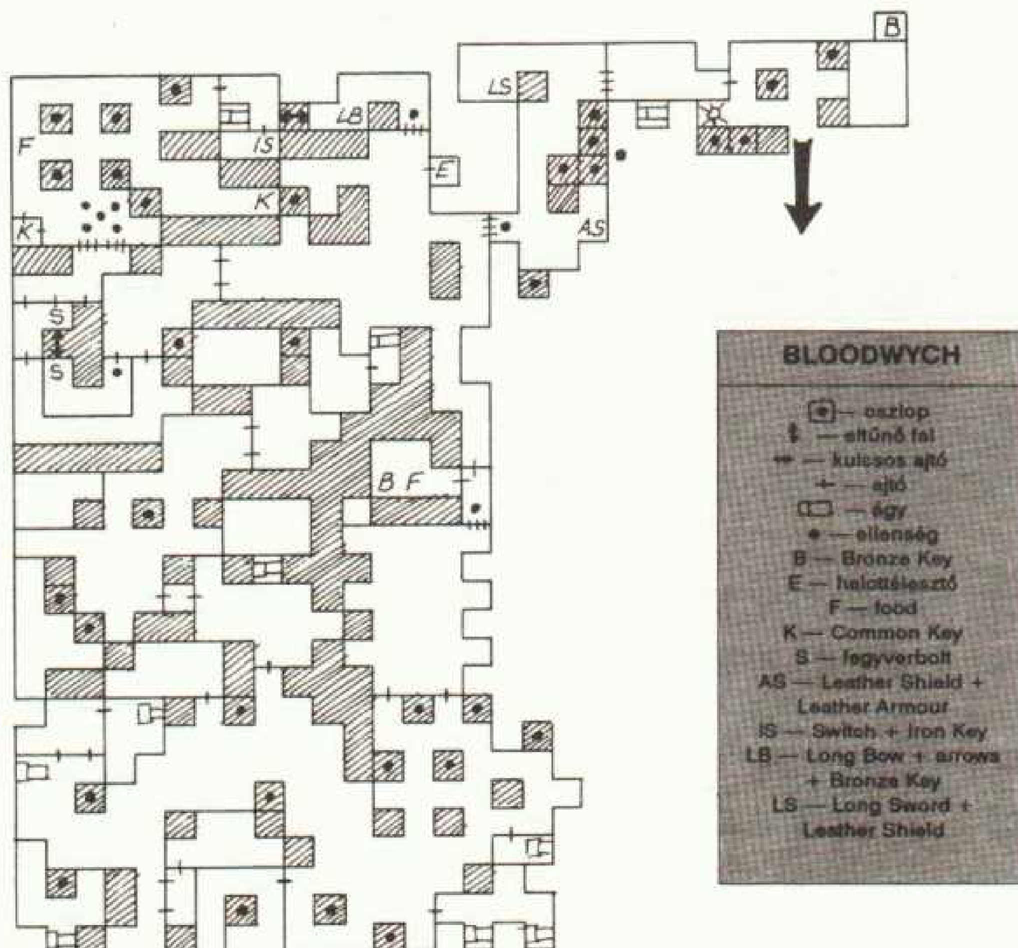
A **POOL OF RADIANCE** játékmentő lemezén portyázgatva vettem észre azt az apró cselt, ami első látásra egész jónak tűnik. Amikor elkezdtem szórakozni az adatok átírásával, a leghasznosabbnak az életerő tuningolását tartottam (aztán rájöttem arra is, hogy ezt minden lépcsőnél el kell végezni). Az alábbiakban leírom, hogy milyen byte-okat kell átírni a megadott szektorban, hogy a karakterek különböző tulajdonságai megnőjenek.

Az adatok átírásához először meg kell keresni a megfelelő pácienst (újonnan generált vagy "remove"-olt karakterek). A POOL "A NÉV" alakban menti ki karaktereket, szóval egy ilyen nevű file-t kell keresni a lemezen, aztán megnézni, hol kezdődik az első szektora (három van). Betöltés után a következő módosítások végezhetők:

1 szektor:
25-30. byte: tulajdonságok.
31. byte: erő növekedése.
123. byte: maximális életerő.
165. byte: lépcső. Varázslóknál nem tanácsos átírni, mert nem tanul új varázslatokat!
209. byte: lépcső kontroll-érték. Egyezzen a 209. byte-tal!
236. byte: EXPERIENCE POINTS alsó byte.
237. byte: EXPERIENCE POINTS felső byte.
2. szektor:
32. byte: a jelenlegi életerő.

A 3. szektor ellenőrző szektor, a tulajdonságok és az erőnövekedés kivételével minden értéknek egyeznie kell az 1. szektor értékeivel.
Még néhány apróság: A program egy olyan értéket tárol, amit a következő szint elérésénél maximális életerőnek vesz (ha a karakter szintet ugrik, akkor a program beállítja a maximális és jelenlegi életerejét a szinthez megállapított értékre), tehát hiába írtuk át egy első szinten lévő karakter életerejét a maximumra, szintugrásnál beáll az adott értékre. Ha csak a jelenlegi életerőt változtatjuk meg, az életerő az első gyógyítási kísérletnél megnő a maximumra, ha viszont csak a maximális értéket változtatjuk, a karakter sebesültként fog viselkedni. A szörny-karakterek szintén megbabrálhatók az adott sablon szerint (például wightok átírása 0 HP-re), de itt a 3. szektor hiányzik.

WAR IN THE MIDDLE EARTH (Amiga)
(KÁLLAI ISTVÁN, Budapest)
Szia CoVboy! Megint itt a mighty Action Section of OVD™. Ezóttal egy WAR IN THE MIDDLE EARTH upgrade-del támadlak le. Bizonyára sok Tolkien rajongó Amigás szerette volna bebarangolni Középföldet a játékban. Ez két dolog miatt nem sikerülhetett: vagy Quartex-féle verzió van meg, ami egy kis idő eltelte után kódot, pontosabban koordinátát kérdez vagy pedig az ellenség sokszoros túlereje hiúsította meg hatalmi törekvésemet. Természetesen a Gyűrűt is el lehet juttatni a Végzet hegyére, Mordorba 3-4 hónap alatt, de így már jön is a Congratulations (a szöveg hosszebb, ez csak a crunchott lényege...) és oda a kiadós mászkálás. A probléma megoldására az elkövetendők a következők:
— Rögtön a játék kezdetekor mentsük ki a játékállást.
— Arról a lemezről, amire mentettünk, töltsük be az ARCHIVE.DAT nevű file-t valamilyen file-berhelőbe, aminek a kijezlzési módját állítsuk word hosszúságúra és decimális formátumra.
— A 264-ik és 552-ik sorokban találunk két 120-at, ezek Eomer és *Theodred rohani* vezérek seregének létszámai. Tunningoljuk fel őket a kívánt értékre (max. 65535, de fontos, hogy egy sereg átírásához mindkét szót módosítani kell), aztán írjuk vissza a lemezre. Célszerű mindkét csapatot feltuningolni, mert akkor *Eomert* elküldhetjük *Minas Tirith* megsegítésére, Theodred pedig *Saruman* hordáit fogja elagyabugyálni. Ezután ki-ki kedve szerint elmehet a gyűrűhordozókkal keresztül-kasul kalandozni a világban, bár nem árt mondjuk *Faramirt* (200 *Rangers*) testőrnek hozzájuk csatolni, nehogy néhány kósza ork bántsa őket. Vigyázat, nehogy túlbuzgóságunkban lerohanjuk *Barad-durt*, mert ezzel is mi győzünk és vége a megaélvezetnek. Végezetül egypár jótanács a könyvet nem ismerőknek, akik upgrade nélkül szeretnék végigjátszani a játékot.
— *Bree*be térjünk be, hogy találkozhassunk *Aragorn*nal.
— A következő úticél Rivendell, de ne az úton menjünk (**Hanem kerüljünk dél felé, különben jól fejbevágnak a Nazgulok**...)
— *Lorien*ben szedjük fel a cuccokat.
— Az *Isengrad*tól jobbra található faluban nemvárt segítség érkezik a harc idején.
— *Gandalf*fal menjünk el *Edoras*ba, mert addig Theodent nem irányíthatjuk.
— *Mordor*ból északról, a hegyeken át célszerű menni **(?!)**, segít a *coil of rope*.
— Csatákban célszerű rohamozva támadni, ugyanis ez okozza a legnagyobb veszteséget az ellenség soraiban.
Szia CoVboy — még hallotok rólam! (**Az nem baj! Egyébként szerintem a legjobb játékleírás ehhez maga a könyv. Talán még rekorder is lehet a** Guiness Book**ban, hiszen előbb jelent meg a "szűkszavú leírás", mint maga a játék... Alább egy kis térképrészlet a** BLOODWYCH**-ről, ugyanettől az úriembertől — CoVboy**)



Az Olvasó hirdeti

Szeretnénk megkérni mindenkit, aki az ingyenes hirdetési rovatot igénybe kívánja venni, hogy a greetingseket felejtse ki a hirdetéséből és programeladási érdekeltségeit ne ezen keresztül próbálja kiterjeszteni. Felhívnánk továbbá a különféle jogi személyek (Gmk-k, Kft-k, stb.) figyelmét arra, hogy INGYEN azok az olvasóink hirdethetnek, akik magánszemélyek és nem kereskedelmi vállalkozásuk Róbert bácsi típusú reklámozását kívánják lame módszerrel megoldani! Természetesen jogi személyeknek is lehetőségük van hirdetésre — igény esetén tudunk árajánlatot küldeni...
Hirdetési szelvény minden páros CoV-ban található.

C64-hez használt, de jól működő floppy-t vennék. **Füzesi Ferenc**, Budapest, XX. Nagyszalonta u. 10. 1202.

Fényképezőgépet sok tartozékkal cserélnék printerre, Final Cartridge-re, Junosztyra, vagy Datasette-re (programokkal). **Varsányi Gábor**, Szombathely, Nagy László u. 11/3/7. 9700.

Printert keresek megvételre, vagy csere: AKAI dupla kazettás-gyorsmásolós magnó-deck. Minden megoldás érdekel. **Karmazin Zoltán**, Szolnok 1. Pf.: 137. 5001.

64USERS! Final III. cartridge + magyar nyelvű leírás mindössze 2999,- Ft-ért eladó (Valutát is elfogadok). Gyulai József, Sárospatak, Szántó K.János u. 4. 3950.

C64/II + 1541/II. + magnó + 65 lemez + 5 kazetta eladó 30.000,- Ft-ért. Esetleg külön-külön is eladó. Budapesti vásárló esetén ingyenes házhoz szállítás. **Liebe István**, Vecsés, Ágnes u.7. 2220.

C-64 resettel+floppy+magnó+joystick+5 kazetta+5 lemez együtt sürgősen eladó. Ár: 30 ezer Ft. Ugyanitt prg.lemezek és prg. kazetták eladók. Listát küldök. **Mezei László**, Nyírbátor, Kölcsey út 17. 4300.

C64+1541/II. drive+kb. 80 db. lemez+sportosított Datasette (**Spoilerrel? — CoVboy**), hozzá ajándékkazetták (!!!)+50 db.-os lemeztartó jutányos áron (?!?) eladó. LEHET ALKUDNI EMBEREK! **Paziczki Zsolt** (PAZI), Budapest, Petőfi u. 47. 1181.

Eladó vámkezelt C64II, új 1541-es floppy, különálló reset, resetfeltörő, floppy reset, magnó, 2 joy, játékleírások, örökéletkódok, biztosítékok, 9 db. kazetta, 100 db-os floppy-tartó 70 lemezzel (pl. GEOS, Neuromancer, Last Ninja, Test Drive I-III, Batman, Zak McKracken, Iron Lord, Tomcat, Giga Amica P., Defender, Felhasználói prg.-ok, Pascal, Battle C.). **Rácz Tamás**, Szilvásvárad, Park u. 19. 3348. Tel.: (06-36) 55-245.

Eladó: 1541-II floppy: 16.000,- Ft, VIC 1525 Printer: 11.000,- Ft, 200 db. 3M-es lemez jobbnál-jobb programokkal, 120 Ft/db., 25 kazetta játékokkal 500,- FT/db C64-hez. **Karajz Ottó**, Sárospatak, Katona J. 10. 3950.

Eladó: 64/I+1541/II floppy drive+10 db. lemez új játékokkal és floppy lemez tartóval együtt+1 joystick. Irányár: 40.000,- Ft. **Maszlavér Péter**, Komárom, Sörös Pongrác u. 11. 2900.

C64+floppy+datasette+cartridge+2 joy+2 lemeztartó doboz+billentyűzetvédő+130 lemez (színvonalas programokkal)+könyvek eladók. Irányár: 38.000,- Ft. Cím: Bp. XIII. Petneházy u.21. IX/38.

C64+1541-II floppy+datasette+joystick+2 lemeztartó doboz+140 lemez (a legújabb programokkal)+szakkönyvek eladók. Érdeklődni lehet: Bp. XIII. Országbíró u.2. IX/38.

Extra ajánlat! Másfél éves C64-II, másfél éves 1541-II-es floppy-val és egy joystick-kel 29.900,- Ft-ért eladó! **Kovács András**, Budapest, II. Kolozsvár út 12. 1028.

Ladies & Gentlemen! C64 resetgombbal, floppyval vagy magnóval, lemezekkel vagy kazettákkal +No1 joystickkal eladó. Irányár: 38.000,- ill. 23.000,- Ft. Alku is all right! (rendben van). **Topiak Zoltán**, Kőszeg, Hunyadi út 3. 9730.

Eladó C64/II.+OC-118-as floppy+magnó+80 lemez disk box-szal, kazettákkal, szuper programokkal, szakirodalommal, RESET-gombbal+2 joystick (38.000,- Ft)+CITIZEN 120D nyomtató (24.000,- Ft) vagy AMIGA 500-ra cserélném az egészet! **Szabó Miklós**, Karcag, Táncsics M. 5-11. 3.lph.4/14. 5300.

Eladó sürgősen: C64+1541C floppy drive+2 joystick+diskbox+70 DS/DD lemez játékokkal+1351 MOUSE+könyvek+audio csatornára csatlakoztatható hangszóró. Irányár: 30.000,- Ft. 2013. Ugyanitt eladó C64+1541/II. floppy drive+Datasette+30 DS/DD lemez+10 kazetta+2 joystick+3 games Cartridge+áthangolt Junoszty monitor+szakirodalom. Irányár: 30.000,- Ft. Érdeklődni: **Koltai Péter**, Pomáz, Lévai utca 2/e.

C64+1541/II. floppy+magnó+25 márkás kazetta és 80 márkás lemez feliratozva — listákkal — tele régi és új programmal (több, mint 1500 db.)+4 db. joystick (2 db. Quickshot és 2 db. Quickshot II.)+Action Cartridge Plus MK 7.0A+CoV 1-9. számok+1001/1-5. kötetek+külföldi és hazai újságok és szakirodalom sürgősen eladó, akár külön-külön is. Árak megegyezés szerint. Érdeklődni levélben, vagy személyesen: **Turkó Gábor**, Mezőhegyes, Csokonai u. 8/3. 5820.

Eladó családi okok miatt! C64 + 2 db. joystick + 2 db. magnó + 7 db. kazetta programokkal + 1541-II floppy + Final III cartridge + 70 db. lemez programokkal + szakkönyvek (35.000,- Ft). **Bagota Gábor**, Budapest 95. Pf.: 12/P. Tel.: 1-330-350//151.

Jó állapotban lévő C64 magnóval eladó! Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni a következő címen lehet: **Makai Levente**, Békéscsaba, Landler Jenő út 28/a. 5600, vagy telefonon este: (06-66) 21-172.

C64+1541-II drive+2 db. joystick+60 db. lemez 89,90-es játékokkal+szakkönyvek és újságok 34.500,- Ft-ért. **Machán Dezső**, Budapest, Lepke út 31. 1026.

Eladó C64+magnó+10 db. 60-90 perces kazetta (40-50 prg/kazetta)+2 db. joystick 17.000,- Ft-ért, és 1541/C floppy+40 db. lemez tele szuper programokkal - 18.000,- Ft-ért, vagy a kettő együtt 33.000,- Ft-ért. **Mocsár László**, Miskolc, Középszer 80. 5/1. 3529.

C64 alapgép+VC 1541 floppy+magnó+84 lemez+100 db-os lemeztartó+sok kazetta+joystick-ok+Final Cartridge III.+64 kbyte-os EPROM bővítő+sztereósító+sok szakirodalom+sok játékleírás+sok újság+sok játék- és felhasználói program eladó. Irányár: 50.000,- Ft. **Hajós Krisztián**, Győrújbarát, Mélykút u. 1. 9081.

Nem gyári Final Cartridge III-amat 5 (öt) csomag (azaz 50 darab) noname (azaz márkajelzés nélküli) 5.25"-os diszkre cserélném. **Bálint János**, Budapest, IX. Csengettyű u. 19. 1098. Csak este 6 és 8 óra között.

C64-esek figyelem! Alakulóban lévő programozói csapatba keresünk olyan egyéneket, akik jártasak a gépi kódban, a zenében, vagy a grafikában. Mindenkinek várjuk a levelét! Írjatok, válaszolunk! Küldj valamilyen anyagot! Bye! **Iványi Péter**, Vác, Erdős Bernát út 62. X/65. 2600. Tel.: (06-27) 12-359.

Hi crackers & lamers! INTRO-k bérmunkában: 50-500,- Ft. LOGO-k szintén, betűnként 5-35,- Ft. Profi minőségű zenék: 2,- Ft/blokk (250 db-os bővülő választék). Karakterkészletek: 1,- Ft/blokk. Mindez C64-re, és a legfrissebb programok eladók, vagy COOL contact esetén csere! (NO LAMERS!) 5.25"-os NONAME lemezek: 49,- Ft/db +Profi MUZAX-MASTER-t keresünk. COOL/HCS, Eger, Szőlő út 12. 3300.

A BPT csapat keres zenei érzékkel megáldott egyént, aki demók zenéjét írná. **Bártfai Péter** vagy **Tamás**, Nyíregyháza, Epreskert u. 62. 4400.

C128D programok, 89-90-es siker programok C64-re. **Balogh Imre**, Bucsa, Kisfaludy út 25. 5527.

C64 tulajdonosokkal levelezmék, programozásról, és játékokról. **Bérczi Gábor**, Pécs, Felsőmalom u. 7. 7621.

Keresem C64-re kazettán a Cash'n Grab, Pinball Power, After the War programokat. **Hauk Tamás**, Győrújbarát, Fő u. 65. 9081.

C64-es programcsere kazettán. Listát várok. Minden levélre válaszolok. **Szabó Balázs**, Kaposvár, Kinizsi ltp. 34. III/15. 7400.

Vadonatúj 90-es és régebbi programok C64-re, csak kazettán! Lemezes programok is kazettán! (Fighter Bomber, Hammerfist, Hostages... stb). **Szűcs Tibor**, Cegléd, Rákóczi út 47. II/7. 2700.

Keresem C64-re, kazettára a következő játékokat: The Untouchables, Új Vadnyugat, Battle Chess, Borrowed Times, Neuromancer, Deja Vu, Robocop, Curse of the Azure Bonds, Iron Lord. Csere is érdekel. **György Tamás**, Budapest, XX. Vörösmarty u. 65. 1201.

Hi lamers! A legjobbnál is jobb Demoszerkesztő! 3 vonás a joy-jal, és kész álmaid vágya! Ezt nem lehet kihagyni! Coolabb lamerek számára 20 db intro/óra garantálva! Ára egy super ajándékkal mindössze 225,- Ft a leg-leg-leg... Minidisken! **Baki Ádám**, Budapest, Üllői út 179. 1091.

Vennék SOUND MONITOR prg-ot, azaz amivel tetszőleges prg-ből ki lehet menteni és saját prg-ban fel lehet használni a zenét. Küldj árkalkulációt! **Dávid Norbert**, Győr, Vajcsuk L.u.17. II/6. 9024. Tel.: (06-96) 29-479.

Keresem a Superbase 64 c. programot. Helyette más programot tudok adni, esetleg megvenném. Cím: **Luxisoft**, Debrecen, Veres Péter u. 31. 4033.

C64-re programok eladók, esetleg csere. Kazettás és 120 db. lemezes játékról listát küldök (pl. Street Rod, Kick Off II.). U.i.: Action REplay M.k. VI. eladó 4500,- Ft-ért. **Balog Zoltán**, Fót, Dózsa György 17. 2151. Tel.: (06-27) 58-200.

C64 programok eladók kazettára! Egy file-os és utántöltős programok minden mennyiségben! Hónaposnál frissebb törések. Listát küldök, válaszborítékot kérek. **Szabadfalvy Péter**, Cegléd, Kölcsey tér A/II/1. 2700.

C64 programok eladók kazettára. Válaszboríték ellenében lista. Ugyanitt FINAL CARTRIDGE III. eladó. Cím: **Pauló Tamás**, Békéscsaba, V. Mariássy 51. 5600.

Szuper programok cseréje C64-en pl.: Neuromancer, Last Ninja II., Test Drive I-III, Batman the Movie, Zak, Iron Lord, Bard's Tale I-IV., Gunship. Cserébe főleg RPG, stratégiai és nyelvoktató programokat keresek. Címem: **Pongrácz Gergely**, Győr, Heszky Erzsébet utca 41. IV/10. 9024.

Hi(Fi) Guys! Érdekelnek a legújabb stuffok C64-re? 170 lemezes választék. Kérésre listát is küldök. Megfelelő cserealap esetén csere is szóba jöhet. Néhány proggy: Manbu's Flight Palace, Street Rod, Turrican stb... stb... stb. **Bencsik Pál**, Gyula, Székely A.u. 9/D. 5700.

C64-re válogatott játék- és felhasználói programokat cserélek. Válaszborítékért listát küldök. Pl.: Fighter Bomber, Vendetta, Turbo Outrun, Defender o.t.C. **Rudlof Csaba**, Tatabánya, II. Erdész u. 32. 2/6. 2800.

C64 programokat cserélek kazettán és lemezen. Eladok, vagy cserélek játékleírásokat. Válaszborítékért listát kérek és küldök. **Gál Tamás**, Miskolc, Chlepkó E. 1. F/2. 3531.

C64-re kazettás programok. Pl.: Turbo Outrun, Knight Rider, Tarzan, Elite, Bosszú. Demo-k, Rockmonitor III, Zeneszerk.: Computer Music 3,4, AC/DC music. Cím: **Sallay Szabolcs**, Boglárlelle, Csokonai u. 9. 8630.

C64-esek figyelem! Játékok olcsón eladók. Felbélyegzett válaszborítékot kérek. Listát küldök. **Kis Roland András**, Gyöngyös, Aranysas út 64. I/3. 3200. Tel.: 17-203.

Szevasztok C64-es joysticknyűvők! Meguntátok régi játékaitokat? Hát akkor szerezzetek be egy új joyt, és írjatok nekem! Új programok várják, hogy megismerjetek őket: Street Rod, Ski Or Die, Sim City, Atomix, Ferrari F1, Up Periscope és még sok más, újból megemlítem: újabbnál-újabb program. **Petró Gábor**, Miskolc, Győri kapu 41. 7/1. 3531.

Keresem a következő programokat: KD'S SOCCER MANAGER, LORD OF THE RINGS I-III, BACK TO THE FUTURE I-II, valamint bármilyen focis és manager programot. Adok: Heroes of Lance, Battle Chess, Test Drive I-III, Tomcat, Fighter Bomber, Pirates c. programokat. **Pászty György**, Nyergesujfalu, Május 1 tér 4. III/15. 2536.

C64-en programokat cserélek kazettán. Válaszborítékot kérek. Keresem a PIRATES és a ZAK McKRACKEN c. programokat kazettán. (**Csodálkoznék... — CoVboy**) ifj. **Kocsárdi László**, Kisújszállás, Piac u. 2. 5310.

Programcsere C64-en kazettán, valamint lemezes játékok kazettás verzióinak cseréje. Keresek kétmagnós másolómodult. Csere esetén listát kérek és küldök. **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gy. út 114. 5008.

Hirdetési szelvény



Az Olvasó hirdeti

Az IMPOSSIBLE MISSION II. igazi változata az eredeti gyári kazettán eladó. Cím: **Turcsányi Tamás**, Hort, Bajcsy út 33. 3014.

C64-es programokat cserélek. Sok jó programom van. Többek között keresem a Neuromancert és a Dizzy II-t. Válaszboríték ellenében listát küldök. Cím: **Szabó Péter**, Budapest, III. Toboz u. 9. 1037.

C64-esek figyelem! Kazettás programok, valamint lemezes programok kazettán utántöltősen pl. Last Ninja. A CoV-ban megjelent programok is, pl. Dark Side, Total Eclipse, Elite, Batman. Cím: **Csernyák János**, Budapest, XXI. Dunadűlő u. 7/A. 1212.

Programokat cserélek lemezen és kazettán. Cím: **Szigethy Ferenc**, Bp. XI. Putnok u. 7. 1116.

C64-esek figyelem! Legújabb és régebbi programokat cserélek lemezen és kazettán egyaránt. Nálam megtalálod, amit keresel. Kezdők, kalandorok ne kíméljenek! Lista, válaszboríték nem hátrány! Mindenkinek válaszolok! **Kiss Szabó Zsolt**, Szeged, Erdő u. 4. 6723.

C64-es programokat cserélünk. Kb. 800 prg. Listát kérünk! Minden levélre válaszolunk! **Peter Lee & Mr. M.** Soft. Kiskunhalas, Béke u. 6. 6400.

Commodore 64 kazettán keresek játékszerkesztőket. Előnyben az adventure, mászkálós, lövöldözős szerkesztők. Programokat cserélek, listáért listát küldök. **Óbert Viktor**, Pécs, Ilku Pál u. 24. 7636.

C64 tulajdonosok figyelem! MAGNÓS programcsere! Test Drive I-III, Stealth Fighter, Defender o.t.C., Last Ninja II. és még 2000 program minimális kínálatom! Írj bátran! Minden program érdekel! **Muraközy Béla**, Sárvár, Szatmár u. 14. 9600.

Keresed az igazi programot? Hát most megtalálhatod! Színvonalas prg-ok lemezen és kazettán, az átírt változatuk! Lemezt is biztosítunk. Írj, nem bánod meg!! **Czágler Péter**, Százhalombatta, Irinyi J.u.1. 2440.

C64-esek figyelem! 12 féle jobb sakkprogram, minőségi játék- és felhasználói programokat egy helyről, John-tól. Írj bátran te is!!! Csere is lehetséges, ez esetben listát kérek. Cím: **Jónás Tamás**, Veszprém, Haszkovó út 19/D. IV/15. 8200.

Színvonalas játékok cseréje C64-en kazettán. Keresem a Neuromancer, Pirates, Bard's Tale I-III., Stealth Fighter, Gunship, **(Ezek vannak kazettán?! — CoVboy)** Rick Dangerous, Tusker, c. programokat cserére vagy megvételre. A Neuromancerért 60 Ft-ot, a többiért 50-et adok. **Repnik Szabolcs**, Budapest, Bőröndös u. 10. 4/9, 1046

C64-re szuper programok cseréje lemezen (pl. Street Rod, Ski or Die stb.). Kalandjáték kedvelőknek: Bosszú, Új Vadnyugat leírást adok (nem eladok), a példamondatokkal együtt **(Rátkai meg majd HASZNÁL CIPŐ ALFÉL — CoVboy)**. Írjatok. **Ormándi Zoltán**, Dunakeszi, Krajcár u. 12. 2120.

C64-esek figyelem! Szuper programokat adok lemezen. Ajánlat: Vendetta, Turrican, Street Rod, The Untouchables stb. Csupa olyan program, ami szerepel az 576 kbyte c. újságban. Csere is érdekel. Listát küldök. Cím: **Krausz Krisztián**, Budapest, IV. Zichy M. u. 3. II./14. 1045.

64-esek figyelem! Cserélek jó/rossz játékot! A választékból: Test DRive I-III, Hawkeye, Destroyer I-II, D.O.T.C, The Train, I.M.II., The Last Ninja II, World Games, Elite, Elite TRI (feltört változat), Street Sports Basketball, Barbar Games... **(Na jól van, ennyi elég lesz, nem játéklexikon ez... — CoVboy)** Cím: **Gabonyi Dániel**, Budapest, Allende p. 19. V. Tel.: 1-823-847. Lemezre veszek át.

C64-re lemezre programok leírással megrendelhetők! Emerald, Hajdúszoboszló, Hunyadi út 28/B. 4200.

C64 ill. C128 programok eladók csak lemezen. Csere nem mindig érdekel. A programokat vadiúj Parrot és 3M diskeken forgalmazzuk. Játékismertetők nagy választékban. Pl.: Pirates, Batman the Movie, Game Maker, Print Shop, Maniac Mansion, Hostages, Battle Chess. Elsőosztályú játékismertetők, nemzetközi (nem vicc!) programküldő szolgálat. Keresünk mindenféle jóféle stratégiai programokat! Tatoo Software, **Szabó Máté**, Budapest, II. Varsányi Irén utca 1. 1027.

Keresem C64-re lemezen v. kazettán az ELITE CoV 7. számában említett "B" változatát, továbbá az Arnhem, Vulcan, Russia 1941-45 programokat és az ELITE II-t, ha az nem azonos a SPACE ROGUE-val. **(Látom, nem hisztek nekem — CoVboy)** Cserébe 89-90-es programokat kínálok! Címem: **Marjovszky Csaba**, Székesfehérvár, Kelemen Béla u.5.II/6. 8000.

Programcsere lemezen és kazettán. A kollekció több mint 1000 program-ból áll. Több, mint 70 db. új és régi lemezes program utántöltősen, kazettán. Pl. Hostages, Test Drive 1-3, Hammerfist, Adidas Ch. Football, X-Out, Defender of the Crown. Lemezen a legújabb stuffok: pl. Street Rod, Vendetta. Írjatok, címem: **Kovács Péter**, Győr, Zrínyi út 31. 9024. Tel.: (06-96) 17-862 (este 6 után).

C64-re programokat cserélek. Főleg a kaland, stratégiai, szerepjátszó, szimulátor és manager programokat kedvelem. Kérésre listát küldök! Keresem a King of England, Gauntlet, Bard's Tale I.,II,III. + karakterlemez, Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Új Vadnyugat I-II.(?III), Betörés a Bázisra c. programokat. Ezenkívül bármilyen játékszerkesztőt és szöveges programot is. Cím: **Gulyás Péter**, Békéscsaba, Lencsési út 81. I/1. 5600.

C64-es szuper játékok eladók csak kazettán (10,- Ft/db.)! Felbélyegzett válaszboríték esetén listát küldök! Cseréről lehet szó! **Kocsis Róbert**, Kecskemét, Pákozdi Cs.u. 7. IX/27. 6000.

64-esek figyelem! Programcsere lemezen! Listát küldök! Címem: **Ifj. Retek György**, Dunaújváros, Okt. 23. tér 11. I/2. 2400.

FIGYELEM! C64-re menő játék- és segédprogramok cseréje lemezen és kazettán. Kérésre listát küldök. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. (06-93) 18-481.

Amiga játékok és demok a legjobbtól! CHROMANCE, Letét 103. Pf. 701 1399 Budapest

Cool & Hot swappert keresünk! Jó dumájú, angolul levelező, nemcsak játékorientált guy(ok) jelentkezését várom. Write quickly! NEXUS 6 of 23°C, Veszprém, Pf. 296. 8200.

FIGYELEM! AMIGA 500-as eladó, az országban a legolcsóbban, csak 44 ezer Ft.-ért. RAM bővítő belső órával 12 ezer Ft. 3.5" lemezek 90,- Ft—db. áron. Atari 800 XL floppyval 20 ezer forintért. Tel.: (06-42) 18-632.(Palkovics)

Olcsón eladom AMIGA 500-asomat, video adapterrel, egérrel és sok programmal (a legújabbak is). Vennék — reális áron — AMIGA 2000-et! Gyerekek, ki tud egy olyan monitorról, ami csatlakoztatható az IBM PC-hez, az AMIGA-hoz és még egy videolejátszóhoz is, úgy, hogy a SECAM műsorok is élvezhetők legyenek! (Nem a Rócsild bácsinak kell!) **Nagy Péter**, Budapest, Törökugrató u.4. VIII/31. 1118. Tel.: 173-5045.

AMIGA 500-hoz bővítő, lemezek, előnyős áron eladók+programcsere. C64-hez újságokat, könyveket adok. **Varró Péter**, Vésztő, Kossuth u. 53. 5530.

Törjük le a drágán másolók hordáit! AMIGA programok hatalmas választékából választhatsz (20,- FT/lemez). Válaszboríték ellenében listát küldök! CSAK NEKED!!! AMIGA készlet tart! **Oltyán Gábor**, Mezőtúr, Beloiannisz út 103. 5400.

Amigád van és félsz a VIRUSOK-tól? Elfelejtheted ezt az érzést, ha az ANTIVIRUS PACK-et használod! A legjobb és legfrissebb virusölők egy lemezen (Virusx5.0, Zerovirus 3, VirusExpert1.6, VirusChecker 5.05 stb.). Mindig a legfrissebb verziók!!! Ára lemezzel együtt csak 499,- Ft! Cím: **Tóth Tamás**, 9007, Győr 7, Pf.: 49.

1 hónapos 1.3-as AMIGA 500 modulátorral 56.000,- ért, memóriabővítő 10.000,- Ft-ért, 70 db. 3,5"-os lemez, 3 db. joystick 2.000,- Ft-ért, oda-vissza játszó WALKMAN, 2000,-Ft-ért, 3 utas fülhallgató 1000,- Ft-ért eladó. **Cseh Róbert**, Szentes, Nagygörgős u.31. 6600.

Eladnám +4-esem, vagy AMIGA 500-ra cserélném el ráfizetéssel. Esetleg AMIGA 500-at vennék. **Fejes Attila**, Monor, Pósa Lajos út 17. 2200.

Keresem +4-re a Monty Mole, Monty Xmas, Monty is Innocent, Driller nevű programokat. Ajánlatokat **Bánóczki Róbert**, Velence, Kinizsi u.6. 2481. címre kérem. Ugyanitt programcsere. Csere-alap 400 db. program. Válaszborítékért listát küldök.

Plus4-hez szimulátorokat keresek. Cserébe bármilyen témájú programot ajánlok. **Tóth Péter**, Székesfehérvár, Mancz János u. 4/B, 1/5, 8000

Commodore PLUS/4 meghajtóval (OC-118), magnóval, joystick-kel, bő szakirodalommal, 40 db. 3M-es lemezen 1990-es programokkal eladó. Érdeklődni: **Rucz Attila**, Pécs, Menta-dűlő 5. 7634. Tel.: (06-72) 10-188.

Plus/4+magnó sürgősen eladó. Ár: 10.000,- Ft körül. Ugyanitt C64-re legújabb utántöltős programokat keresek. Cím: **Hardi Tamás**, Ajka, Tűzoltó u. 23. IV/13. 8400.

C+4 csere. A következő programokat kínálom: One-On-One, Barbarian, Terra-X, Driller, Twin Kingdom W.2., Nucleon, Wizard of Wor, Saboteur 2, Időrégész, Nautilus stb. Cím: **Petró Zoltán**, Miskolc, Vörösmarty 26. 8/1. Tel.: (06-46) 22-706.

PLUS/4-es programokat cserélek és eladok. Cserealapom kb. 300 db. (de lehet, hogy kevesebb, mert a vacak prg.-okat letörlöm!). Szöveges kalandjátékok nagy választékban. Jó demo-k. Címem: **Vakulya Norbert**, Békéscsaba, Trefort u. 8/a. 5600.

Jó minőségű programokat adok, veszek vagy cserélek (pl. ELITE, Driller, Ace, Tir Na Nog, Saboteur I-II. stb.). Cím: **Simon János**, Budapest, Thököly u. 146/b. 1145. Tel.: 1-636-971.

Cserére keresem a BATTLE, Elite I-II, A-07 c. programokat kazettán PLUS/4-re. Megvan a Revenge, Új Vadnyugat, Revs, Saboteur II. Listát kérek és küldök. **Skrlyik József**, Hatvan, Horváth M. 22. 3000.

Plus/4-esek figyelem! Programcsere kazettán. Sok szuper játékprogramom van. Pl. Driller, Tir Na Nog, Revs, Démonok Birodalma. Fekete Péter, Veszprém, Halle út 9/D. II/4. 8200.

Plusisok! Keresem a Her Turbo — Mob. Attila-s változatát (!) és a Destroyer Plusis változatát, pénzért, vagy cserébe! Vennék Commodore vagy egyéb Plusihoz illeszthető nyomtatót. Címem: **Keresztes Kristóf**, Százhalombatta, Felszabadulás út 23. 2440. Csak levélben!

Másféléves C16+magnó+játékok+szakirodalom eladó. Irányár: 14.000,- Ft. Érdeklődni: **Csapó Béla**, Miskolc, Lányi Ernő u. 9. III/3. 3534.

Plus/4-esek! Megvan megvételre lemezen a Tass Times, Borrowed Time, Bard's Tale III, Battle Chess, The Jet, Flight Simulator II. **Farkas György**, Budapest, XX. Nagyszőllősi u.4. 1202.

PLUS/4-es programokat kazettán cserélnék, vagy eladnék. Listát kérek és küldök. Keresem a BARBARIAN, SPY VS SPY 3 c. programokat. **Gyurcsek Attila**, Veszprém, Halle út 9/c. 8/24.

Plus/4-es programcsere és eladás magnóra. Kb. 1151 programmal rendelkezünk **(Körülbelül? — CoVboy)**. Listát kérésre küldünk, de csere esetén listát ti is küldjetek. Egri Csaba, Dunaújváros, Kommunarszk krt. 5. F/1. 2400.

PLUS/4-esek! 89-90-es programok (Elite/PIGMY I-II, Driller/Pigmy, Revs, Spy Vs Spy 3. stb.) eladók kazettán, 10,- ft/db. áron, vagy cserébe. Sürgősen érdekelnek, csak lemezen futó Plus/4-es programok! Írjatok! **Balatoni Kornél**, Budapest, Lóversenytér 3. VII. em. 36. 1046.

Aki ért a REUTERS 1201-es monitor javításához, vagy rendelkezik hozzá használati útmutatóval, kapcsolási rajzzal, kérem írjon. Vennék: Final III. Cartridge-t. **Kovács Péter**, Orosháza, Kossuth tér 8. 5900.

5 1/4"-s DS/DD lemezek eladók. Originál 45,- FT/db, amelyiken prg. van, szintén 45,- FT/db. Ugyanitt C64-hez szakkönyvek, DATA-BECKER könyvek, valamint 1001... sorozat kötetei és a MIKROVILÁG 88'-tól minden száma olcsón eladó. **Sasvári Gábor**, Lenti, Petőfi út 33. 8960.

Amethyst Playhelp Services 1990!

Az Amethyst számítógépes hálózat tagokat keres az AMIGA 500 és a Commodore 64 tulajdonosok köréből. Szolgáltatásaink: klubbújság, poszterek, lemez- és kazettaborítók, programok, információk, hirdetési lehetőség, hardware bővítők, stb. Válaszboríték ellenében bővebb tájékoztatót küldünk. Igény esetén találkozók és programbörzék szervezését is vállaljuk. A programok másolása ingyenes, azok beszerzését a hálózat intézi.

Cím: **Rajkó Zoltán**, Lovasberény, Pf. 13, 8093

(Boca, de az a bazi nagy logo sehogy sem akart beférni ide!... — CoVboy)



"Nagy a tél. Nagy a hó. Nagyanyó..." – mondta a költő, pedig nem is volt meteorológus. Erről eszembe jutott, hogy kellemes ünnepeket kívánjak mindenkinek, ha még nem tette volna meg előttem senki. Először is rögtön elnézést kérnek, mert a mostani levelezéshez a múltkori olvasgatásával próbáltam megfelelő hangulatba ringatni magam és találtam néhány igen szédült tehénséget benne (bizonyára 0.75 CoVboy voltam akkortájt): például a nagyszerű gazdasági értekezésben következetesen felcseréltem a nettót a bruttóval, ami talán a témában való elmélyült tudásomnak köszönhető; a másik ügyes húzásom egy HEAVY METAL nevű játéknak szólt, amit összekevertem egy ugyanilyen néven reklámozott 5 db-os budget-game csomaggal, amit mostanság az OCEAN hirdet. A CoV rögtönítélő bírósága elkövetett bűneim miatt 15 percnyi MIDNIGHT RESISTANCE-ozásra ítélt, enyhítő körülményeket (fatális nyomdahibára hivatkoztam) nem vettek figyelembe és a védőügyvéd kegyelmi kérvényét (felnégyelésre gondolt, ami az ítéletnél tényleg sokkal jobb!) is elutasították. Most akkor abba is hagyom a gépelést és megyek vezekelni – addig olvasgassatok néhány pihentető levélkét. Aztán erre az évre vége is a dalnak...

Stílustanulmány

Csá, Köcsög!
Kezdeném azzal, hogy most a te tiszteletedre írok szépen. Én már megalkottam a személyi kultuszomat. Mindenhova ki kell állítani azt a szobromat, melyen éppen gyönyörű 64-emmel játszom. A lap minősége: hát erről lehetne vitatkozni. Nehéz a sok amigától. Nem bírom megemészteni. Az újságban a csekk mellett nem volt nagyító! Sebők Gábor kábé 9,4813-el rajzol jobban mint a Kiss Gető. Megfekszi a gyomrom. Sok olyan prg. van az újságban amiről még nem hallottam. Van 64-en kazettán: Duck Tales? Shunny Shine? Dragon Wars? Larry 2.? Kindoms of England? King Quest? Ezekkel mi a szart kezdjek? Olvassam el, és röhögjek egy jót? Miért nincs benne: Infiltrator 3.? Mandroid? Sword of F.? Back to F.? ... Na most már mérges vagyok úgyhogy abbahagyom. Üdv: JÁVOR CSABA, Budapest
Ui: A turbo outrun hány pályás 64-en?
CoVboy: Hm, hát ha jól értem, akkor valami olyasmi lehet a probléma, hogy a CoV 10-ben levő dolgok közül kissé kevés van 64-en kazettára — viszont ha tejfől tárolására használatos cserépedénykének nevezel, akkor eltekintek a válaszadástól. Bonus infoként még annyit hozzáfűzhetek: nem emlékszem rá, hogy együtt őriztem volna veled malacot... (Csak tessék, csak tessék — a Posta úgyis anyagi gondokkal küzd!...)

...és egy egészen más stílus

Tisztelt Szerkesztőség!
A kezdetek óta fontolgatom a levélírást — és eddig mindig sikerült elhalasztanom, — de ami a levelezési rovatban folyik az arra kényszerít, hogy néhány észrevételemet és a véleményemet leírjam, megosszam Veletek és esetleg az olvasókkal.
Jó lenne ha végre mindenki tudomásul venné, hogy akik e lapot készítik, dolgoznak. És gyanítom, hogy nem is keveset. És e munka értékéből az sem von(hat) le semmit, hogy akik végzik, kedvvel csinálják, mert a munkájuk és hobbyjuk (vagy nevezzük bárminek) egybeesik. Sajnálattal látom hónapról hónapra, hogy sokan azt hiszik, a játszópajtásukkal (vagy méginkább: a kisöccsük óvodástársával) társalognak. Persze a papír sok mindent elbír, de kíváncsi lennék, hogy szemtől szembe meddig tartana ez a fene nagy bátorság.
És itt csupán egy kérdés Spiegelberger Péterhez (CoV 9). Ha lemész a térre és "megkóstolod" a vagányokat, melyik oldalról várod az első pofont?
Hogy CoVboy stílusa sértő? Na igen. Ezzel kapcsolatban kérem a sértődött olvasót legyen szíves fellapozni a Commodore Világ első számát és idézzen CoVboy sértő soraiból! Mit nem hallok? Hogy akkor még nem is létezett? És hogy a második számban azzal kezdte pályafutását, hogy megválaszolt néhány levelet? De akkor mire a sértődés? Persze mindenkinek lehet véleménye, mely tiszteletben tartandó. Egy bizonyos határig. (Na vajon hol lehet ez a határ?) (**Szerintem ez a határ a plusz végtelennél van — mindaddig, amíg a másik fél ellenkező véleményét is tiszteletben tartják és főleg nem sértésnek veszik — CoVboy**)
Az újságról a véleményem... Azt hiszem annyi elég is, hogy eddig (és várhatóan ezután is) valamennyi számot megvettem és érdeklődéssel várom a beígért könyvet. De, hogy ne maradjatok kritika nélkül, erre itt a kitűnő alkalom. Az ígéretek. Bizony előfordul, hogy ígértek valamit, aztán igyekeztek nagyvonalúan megfeledkezni róla. (pl. ELITE űrhajók bemutatása; — olvasói felhívásra pótolva —) (**Akkor 1:1 — CoVboy**) De ennél lényegesen fontosabb a megjelenés. Jó, tudom, előre elnézést kértetek, hogy a 9. szám várhatóan késni fog, de ez nem mentség, tessék nagyobb munkafegyelmet tartani. (kéretik ezt barátságos és nem sértő korholásnak tekinteni.)
A CoV-576 vitához nem kívánok hozzászólni (mindenkinek szíve joga, hogy mit vesz meg és mit nem), hacsak annyit nem, hogy az örök elégedetlenkedők előtt itt egy példa. Más is (ők is) készíthetnek lapot, és abban megvalósíthatják elképzelésiket. Persze ehhez nem csak "szájtépés" kell, hanem sok-sok munka és pénz is, meg némi kockázatvállalás. És nem más kontójára, hanem a sajátjukra. (**Hát igen. Ilyen egyszerű az egész. Az a csoda, hogy idáig csak te jöttél rá... — CoVboy**)
(...) Végezetül munkátokhoz kívánok sok-sok türelmet, kitartást és népes, elégedett olvasótábort. (már csak a saját érdekemben is).
Üdvözlettel: MICSONAI ANTAL, Budapest
CoVboy: Őszintén szólva úgy éreztem magam ennek a levélnek az elolvasásakor, mintha hájjal kenegetnének. Ez volt az én kis karácsonyi ajándékom (a távirányítós tehénke mellé természetesen). Hm, hát hol is kezdjem a választ? Talán ott, hogy azért nem eszik olyan forrón a kását: már említettem valamikor, hogy tonnaszámra kapunk olyan leveleket is, amelyek általában meg vannak elégedve a CoV-val ("de még jobb lenne, ha...") — amiért természetesen nagyon hálásak vagyunk. Mmár arról is volt szó egyszer, hogy miért kapnak a kritikus hangvételű levelek nagyobb nyilvánosságot. Ugyan néha megfeledkeznek magukról egyes figurák, de hát végül is ez bocsánatos dolog és valószínűleg abból a bohém hangvételből adódik, ami a CoV-ban megy a kezdetek óta. Meg talán abból, hogy egyszer arra kértem mindenkit, hogy a levelükben ne írjanak "Tisztelt Főszerkesztő urakról" meg egyéb ilyen marhaságokról, mert sokkal kellemesebb egy levélben tegeződni — és az is sokkal jobban hangzik, hogy "Hi CoVboy+1.75". Van ugyan néhány (napjában 2-3) érdekes hangvételű levél is, de ezek abszolút nem idegesítenek itt senkit, sőt, nagyszerűen mulatunk rajtuk — azután ünnepélyes keretek között elhelyezem a díjazott műveket az erre a célra fenntartott műanyag alkalmatosságban (vagy egyet-kettőt belerakok a levelezésbe, hogy ne csak mi nevessünk rajtuk). A normális hangnemben elhangzó kritikákkal nincs gondja itt senkinek, főleg nem nekem. Sőt: hozta isten őket! Egy jószándékú kritika többet ér, mint száz dicséret. Valamikor régen (CoV 1) olyasmiről volt szó, hogy szívesen veszünk bármilyen javaslatot, ami az újság jobbá tételére vonatkozik — ha esetleg a CoV 1 mellé odateszi valaki az utóbbi 2-3 számot, akkor talán valami változás felfedezhető, nemde? Mindez a kritikáknak köszönhető.
A kései megjelenéssel kapcsolatban elkezdtem válaszolni, ahol elsírtam az összes bánatunkat (pedig ez 1.75 előjoga) — de mivel a válaszom így 5 hasáb lett, inkább a 'Del' billentyű martalékául vetettem a további részeket. Azonfelül a kupaktanács úgy döntött, hogy nem árt ha az ott felmerült dolgokkal kicsit részletesebben is foglalkoznak — a következő szám info-részében az újság körüli dolgokkal kapcsolatos kérdésekről lesz egy eszmefuttatás.

"Téli napló..." (Visszajáró lélek)

Hi bye, bye! Már egész szeptember végén csak a postaládát, tekingettem, de végre megjött ez az izé. Csúnya CoVboy! Hát megengedtem én ezt? (**Hát kérdeztem én, hogy megengeded-e?... — CoVboy**) Ugye neked nem kell engedély! Hadjuk ezt! Remélem jól nyaraltál! (ismerős nem?! Még egy párszor megírom) A beszúrásokban mire értetted, hogy egysíkú, a nyaralásra, avagy a kérdésemre? (**A nyaralásra. Sehol egy levél — nem is tudom, hogy bírhattam... — CoVboy**) Van egy levelem nálad, erre is válaszolhatnál! Ha nem akarsz naponta levelet kapni a közeljövőben tőlem akkor a köv. kell csinálnod:
— fenntartom a helyet Téli napló címmel a rovatodban
— mivel a hirdetési szelvény kitalálója becses személyem lenne, kérem, hogy a másik oldalára a szelvénynek írjátok rá:"Copyright: Göme". Ennyivel tartozol! A jó ötletért! (**Jó. Annak a cetlinek, amit a hirdetésed mellé küldtél, ráírtam a hátuljára: Copyright ("jólmásoló") Göme. Megfelel? — CoVboy**)
— Ha a fenti feltételeket nem tartod be intenzív támadást indítok a postaládá felé közvetlenül hozzád! Komoly!
A köv. hirdetés szükségeltetik a SHOP érdekében: (...) (**Majd a következő számban — nincs kivételezés! — CoVboy**)
Ennyi! Üdvözleteket is írjak? Csúnya egy játékaid vannak! Format CoVboy's Quest és megoldódik minden problem. Engem meg küldj el a francba! Életed ezután nyugodt és harmonikus marad, amíg meg nem halsz! Szóval ha nem teljesíted a kéréseimet, hát

kor rohamra fel! Viszontírásra! Üdv: Göme of APS (GÖMÖRI JÁNOS), Kondoros. Hátra-irat most nincs!
Másnap vidáman fütyörészve megyek a postára, kinyitom a postafiókunkat (postaszekrényünket) és mit találok?! Ezt:
Hi boyom! A hirdetést remélem minél hamarabb benyomod a vakok és gyengénlátóknak fenntartott helyre! Képzeld a múltkor döglött legyet ütöttem agyon, de aztán szíverősítővel (kemotoksz) életre keltettem. Kicsi CoVboy, remélem jól nyaralt! Óh elszállt ez a büdös légy, pedig milyen jó lett volna kompótnak. Sebaj most úgyis sok a brek, úgyhogy azt eszem. (**"Kínai konyha — házias ízek" — CoVboy**). Kérni szeretnék 2 apróságot: — telefon; fénykép (nem kérek Rátkai választ). Mi lenne, ha küldenék kazettaborítókat vagy vmi ilyesmi reclaamot és te belesuttyantanád a levelekbe! Ok? Kettőnk között marad! Várom az elutasító választ! Más téma köv.: nem tudom ismered-e Sledge Hammert (újság), ebben az újságban különféle lump elemek összefogtak és életveszélyes fenyegetéseiket az újságban közzétették, ami becses személyed ellen irányult! (ha kell szívesen lefénymásolom!) Most örülsz mi?! Még egy kérdés: szeretsz még játszani a géppel avagy muszáj (1.75). Van egy dolog ami hiányzik a leveleiből (nem a válaszboríték... hehe), hanem te sosem kérdezel ki engem. Egy büdös kérdést nem kapok! (sejtem miért, nehogy visszaírjak!) Jól sejtem? (**Jó, akkor egy kérdés: mit kéne kérdeznem? — CoVboy**) Vulgáris szókészleted igen gyér! Ez tény! Egyébként szemétség egy olyan levelet betenni a tehenes rovatba, amelyet talán félálomban írkáltam (a többségét) ami eszembe jutott, így nem figyeltem kérdéseim értelmére. (**És most? — CoVboy**) A múltkori (tegnapi) levelemben vedd komolyan azt a két pontot, mert különben... a többit már tudod! Kösz a mesét, ámbár te inkább más megoldást választasz. 14 levélre=1 válasz!... hiányos! No comment! Vége? Tőled függ!
CoVboy: Hm, hát nem nagyon merek válaszolni semmit, mert abból esetleg "Tavaszi napló" lesz... Kértél telefont — azt nem küldöm el, mert akkor én mivel fogok telefonálgatni SPACE QUEST 4. után? (Fordulj inkább bizalommal a Postához!) Fényképet természetesen küldök: lapozz előbbre és válogasd ki a neked tetszőt — kellemes karácsonyt! Óh... híres lettem?! Hát írt rólam a Sledgehammer? Kösz, nem kérek fénymásolatot. Nem nagyon érdekel, hogy miket írogatnak rólam különféle viccés kedvű emberkék — hadd szórakozzon, ha jól esik neki! Elég mókás figura lehet, mert az ex-Mikro Magazinban még FAB-et hirdetett — úgy látszik, akkor még nem én voltam műsoron. Na nem baj. Egyébként is, hogy ha már feltétlenül ilyen újságra vágyok, akkor inkább GPO-t nézegetek üres perceimben és nem Porolykalapacsot mert eleg idegesito ha valaki magyarul ir es egy arva darab ekezetet nem hasznal, nemde?

Nem sikerült a CoV 9...

T. CoVboy!
Olvastam a CoV. 9-et és feltűnt, hogy az egész újság kicserélődött. Most már csak az a baj, hogy el kell olvasni a fél leírást, hogy megtudjam, milyen gépre készült a prg. A lap közepére sem kellenek ezek a rózsaszín "képek", mert emiatt nem lehet rendesen elolvasni az újságot. 576 Kbyte téma. Az 576 tényleg jobb mint a CoV. A képek szépek stb. És CSAK amigával és 64-el foglalkozik. A +4-et a CoV-bol is ki lehetne venni. Nem sok +4-es veszi meg a CoV-ot. (**Mondd csak, te ezt honnan tudod? — CoVboy**) Maximum fénymásolja. (**És ezt? — CoVboy**) Mikor jön az évkönyv?????????. Más. A hirdetést ki kéne hagyni. A fényképek mellett elhelyezkedő szöveget hagyjátok ki. Inkább írjátok oda milyen gépről lett lefényképezve (ha az 576 tiltakozik, csak hivatkozzatok rám). A 64, +4 háborúval kapcsolatban (NE TÉPD SZÉT A LEVELET!!!), most eredményt szeretnék hirdetni. (...) (**Itt vágás következik. Egyrészt már hirdettem eredményt, amit ki-ki tetszése szerint elfogadhat vagy elutasíthat — másrészt meg megmondtam már egyszer, hogy eme marhasággal nem foglalkozom többet. Már csak azért sem, mert a véleményedet senki sem neked fogja megírni, hanem nekem — CoVboy**) Kérlek ezt a levelet tedd be a rovatodba, mert szerintem közérdekű. HAUSMAN LÁSZLÓ, Budapest.
EZT levélen kívül!!! Kérlek a hibákat javítsd ki mert nagyon gyenge ez a szövegszerkesztő! (és én sem vagyok jó helyesírásból). Köszi. A kihagyásokat és a hibákat a TOMITEXT csinálta NEM ÉN!
CoVboy: Nem javítottam semmit, de azért szívesen. Nem vagyok hanyattesve tőle, ha nyomtatott vagy gépelt levelet kapok, szóval felesleges azzal bonyolítani az életeteket, hogy nem kézzel írtok (azt is el tudom olvasni). Nem kell elolvasni a fél leírást ahhoz, hogy megtudd, melyik gépre készült: elegendő megnézned a tartalomban. Elnézést a rózsaszín képekért — ezentúl sötétpiros lesz, de lehetőleg tömör, hogy el tudjátok olvasni.

Isoraz 576-téma

Hi CoVboy+2x0,825+sörnyitó, stb.! (Akkor együtt is van mindenki — **CoVboy**)
Most már tényleg írok (Asszem). Kezdjük az elején! (Naná!) A CoV 9 címlapja ugyan (szerintem) elég ronda, de jobb mint a Kodreán munkák. Naccerű ötlet az INFO oldal. A TökösMákos kicsit rágós, de ehető. A programozástechnikának jó, hogy (remélem) vége. A hirdetés hülyeség. Legyen max. 1 oldal! Most pedig a lényeg (enjoy!) a levelezés. A CoV 9-ben valóban elég sok Tusker-levél volt. Az 576-ról leírták a szépet, de néhány dolgot kihagytak. Íme: minden hónapban van toplista (sorry! TOP); van előzetes a következő szám tartalmából (bár ez nem mindig hasznos, ld. később); pontozzák a prg-okat (kicsit furcsán számolják a végeredményt); és van (általában elég könnyű) Rejtvény. És itt a rossz: sok a hibás játékleírás (pl: NAVY MOVES) és egyéb nyomtatáshiba; a játékokat (szerintem) lejátszák egy gépen, de azért odaírják, hogy AMIGA, C-64 (Pl. Fighter Bomber); a képek elég rondák (C-64-re) és néha fordítva vannak berakva.
Főleg a 2.-3. szám után lettem ideges. A 2. szám végén ott van, hogy (a JON, JON! alatt) CASTLE MASTER. Alig várom a 3. számot, végre!, megveszem, és ... (cenzúrázva) kapok egy játékismertetőt! Az első szám címlapja tényleg jó, de a negyediké?? Drágább is! És hol vannak az örökéletek? Nna! Ennyi elég is. Jöjjön a CoV: ÓÓÓ,---,talán,---,szóval----, megvan! (Bocs, most tanulok morzézni) A hátoldalra kellene egy kis ismertető a következő CoV és SpV tartalmáról (csak a játékleírásokról). (**Már volt szó róla a múltkor, hogy miért nincs — CoVboy**) Én a levelezést kívánók közé tartozom (Hm!...) (**Hurry up! — CoVboy**) Szerintem az Új és a régi Ludason (együttvéve) sem lehet ennyit röhögni. Tehát: éljen a levelezési rovat (és május 2-a (bocs! ápr. 1.) Ez sincs az 576-ban, és jó poénok sem a játékleírásokban (Szárazak ott a leírások (oblítsd le sörrel!)). És a levelezési rovat tanulságos is (Pl: olvasom a CoV 9-ben, hogy a szerénység hízlal. Aha! Már értem, miért vagyok ilyen sovány!) (...)
Ja! És említettem, hogy elég sok Tusker levél volt eddig a levelezésben! Lehet (a válaszlevéltől függően) az én következő levelem is ilyen lesz (ha lesz!)
Üdvözlettel: PÁSZTOR MIKLÓS, Tapolca
Ui: bocs a levelemben szereplő értelmes (ha van ilyen) mondatokért! És még valami. Mi az, hogy az arcade játékok szemetek, szemét aki/ami mondja (írja) KATAKIS námbör ván. (...) Kézirat lezárva: 1990. okt 8-án du. 16h 44".
Ui: x.0: Hol a CoV 10? (**Mint a mesében: hol van, hol nincs... — CoVboy**)
CoVboy: Amikor először olvastam a leveledet, azt hittem, hogy rossz a címzés rajta, nem jó helyre jött. Aztán a megszólítás meggyőzött arról, hogy mégis csak rólunk van szó... Hm, akkor viszont azt nem értem, hogy ha ennyi 576 van benne, akkor miért nem oda küldted a véleményedet róluk? Egy csomóan megírták már nekem, hogy mi tetszik/nem tetszik az 576-ban — jó, és én most mit csináljak vele?! Egyrészt semmi közöm nincs hozzá, hogy mit és hogyan csinálnak, másrészt meg nem is nagyon érdekel. A CoV 9 levelezésében azért volt 576-téma, mert nyáron egy rakás levélben kérdeztétek, hogy mi a véleményem róla? Ott elmondta a véleményét két levélíró és elmondtam én is — ezzel a téma részemről le is van zárva. A fejjel lefelé levő képekről egyébként nem ők tehetnek, hanem a nyomdájuk — nem várható el egyetlen *nyomdásztól sem*, hogy ne tegyen TURRICAN-képet STREET ROD felirat fölé (vagy éppen nem volt oda semmilyen fotó). De hát ezt ők is ugyanúgy meg tudják írni neked egy szép válaszlevélben, mint én...



Sok a baj...

"Hello CoVboy!

Már régen elhatároztam, hogy írok nektek, de eddig valahogynem jött össze. Se kedvem, se időm... Egyszóval halasztgattam, no! Ám egy nyugalmasnak ígérkező délutánon kézhez kaptam a 9. Cov-t. A címlap megpillantása után a szívinfarktus közvetlen veszélye fenyegetett és mielőtt kómába estem volna, a másodperc tört része alatt tovább lapoztam. Az imént még csak fenyegető szívinfarktus a belső oldalak láttán elért! (**Akkor most egy posztumusz levelet olvasunk? — CoVboy**) Az még semmi, hogy Kis Gettó (állítólag "maestro") elvetemült rajzai tekintenek rám a címlapról a nem kevésbé elvetemült kalózok (talán CoVlózok?) és a Neuromancer meglehetősen furcsa ábrázolása formájában, de amit a belső lapokon találtam, az végképp összeroncsolta még épen maradt agysejtjeimet (szürkéből már nem sok volt!). (**Amíg magadhoz térsz, addig elmesélem, hogy a borító (és a játék címképe) nem Neuromancert ábrázolja, hanem William Gibsont, a könyv szerzőjét — CoVboy**) A Neuromancer-leíráson már meg sem lepődtem, a CoV 9 számából 5-ben volt már szó erről a programról. Azért ez sem olyan rossz arány az ELITE-hez képest! Ha már az ELITE-nál tartok: tehénpásztorok királya (!) igazad vagyon abban, hogy a PIRATES meglehetősen hasonlít az ELITE-ra. Mindössze néhány apró, szinte jelentéktelen kis eltérés van köztük, pl (ELITE/PIRATES):

Grafika: fantasztikus (szó szerint!)/olyan, hogy még a C-16, a +4, de talán még a PRIMO is megirigyelhetné. Jelleg: szimuláció/"egy adag arcade, egy adag stratégia és még sok adag egyéb..." (utóbbiról van némi elképzelésem!). Programozás: gépi kód/BASIC! Gyártók: a FIREBIRD legjobb húzása/a MICROPROSE szégyene. Azt hiszem ebből a kis összehasonlításból kiderül, hogy a két játék tök egyforma.

(**Ez is csak azt látszik bizonyítani, hogy ízlések és pofonok különbözőek. Részemről például ELITE-tel csak PC-n vagyok hajlandó játszani, mert 64-en és Amigán olyan lassú, hogy az egyszerűen borzalmas. Azt ugyan nem tudom, hogy mitől lett szimuláció nálad az ELITE, de azért javaslom, hogy nézzél már meg egy szimulátort! Vagy inkább mégse, mert megint ideges leszel. Ajánlom inkább figyelmedbe a MIDNIGHT RESISTANCE-ot, WILD STREETS-et, AFTER THE WAR-t és társait — mindegyik grafikája "fantasztikus (szó szerint)", jellege természetesen "szimuláció", a programozásuk "gépi kód", azonkívül a "gyártóik legjobb húzása". Nagyszerűen alkalmasak az "épen maradt agysejtek" megtornásztatására (az sem baj, ha "szürkéből már nem sok van"), mert lehet nyomkodni a 'tűz' gombot bennük — CoVboy**) Csakúgy, mint például mondjuk a STEALTH FIGHTER és a ROBOCOP vagy az OPERATION WOLF és az F-14 TOMCAT. Ennyit erről. A többi játék leírása elég jó, csak egy valamitt találtam furcsának: a tartalomjegyzékben BORROWED TIMES-ként emlegetett program a leírásnál BORROWED TIME-ra redukálódott. Ezek után nem fog váratlanul érni, ha a BORROWED TIMES (szerintem ez a jó cím!) (**Hát nem jött be... — CoVboy**) "ikertestvérének" a TASS TIMES-nak a leírása TASS TIME cím alatt fog megjelenni. De felmerül bennem az a probléma, hogy ha a következő Cov-ban folytatandó PIRATES-leírás PIRATE-ként szerepel majd, akkor az feltehetően azt fogja jelenteni, hogy a leírás első részében az összes kalóz haverunkat kinyírják és a második részre magunk maradunk (talán hajótörést szenvedünk, kiúszunk egy elhagyott szigetre (bocs! elhagyatott szigetre), ahol a vadon élő teheneket csordába terelhetjük és 1.75-ször nő meg a szakállunk, míg végül befejezzük földi, illetve vízi pályafutásunkat). Izgatottan várom tehát a PIRATES (esetleg PIRATE) leírásának folytatását (úgyis rég aludtam már ki rendesen magam!). A DE JA VU ismerősnek tűnt..., gyanúm beigazolódott: a leírásban olvashattam, hogy a játék témája nagyon hasonlít a BORROWED TIME(S)-ra. Szerintem is! Éppen annyira, amennyire a klozett padlóján heverésző magánnyomozó hasonlít egy XVI-XVII. századi kalózra vagy VICKERS (vagy VICKER?) kisasszony bungalója egy jól felszerelt kalózhajóra, de ha VICKER(S) kisasszony hasonlít egy falábú félszemű kalózra, akkor még jó, hogy nem szerepel a programban csak a bunga-lója! (**Ha már úgyis betűhibáknál tartunk: "DE JA VU" nevű játékot nem ismerek. Van valami hasonló DEJA VU néven, de ebben nekem nem sikerült találkoznom egyetlen kalózzal sem — úgy látszik te ügyesebb voltál vagy esetleg egyszerre játszottál ezzel meg a PI RA TE(S)-szel és egy kicsit összekavarodtak benned a dolgok — CoVboy**) Ezek voltak a "rossz" dolgok a "megújult" Cov-ban, kiegészítve azzal, hogy kevés a POKE. A jókat csak felsorolom: a képek alatt a szöveg (Made in Wild Western), az Info, a képek minősége. E hosszú felsorolás



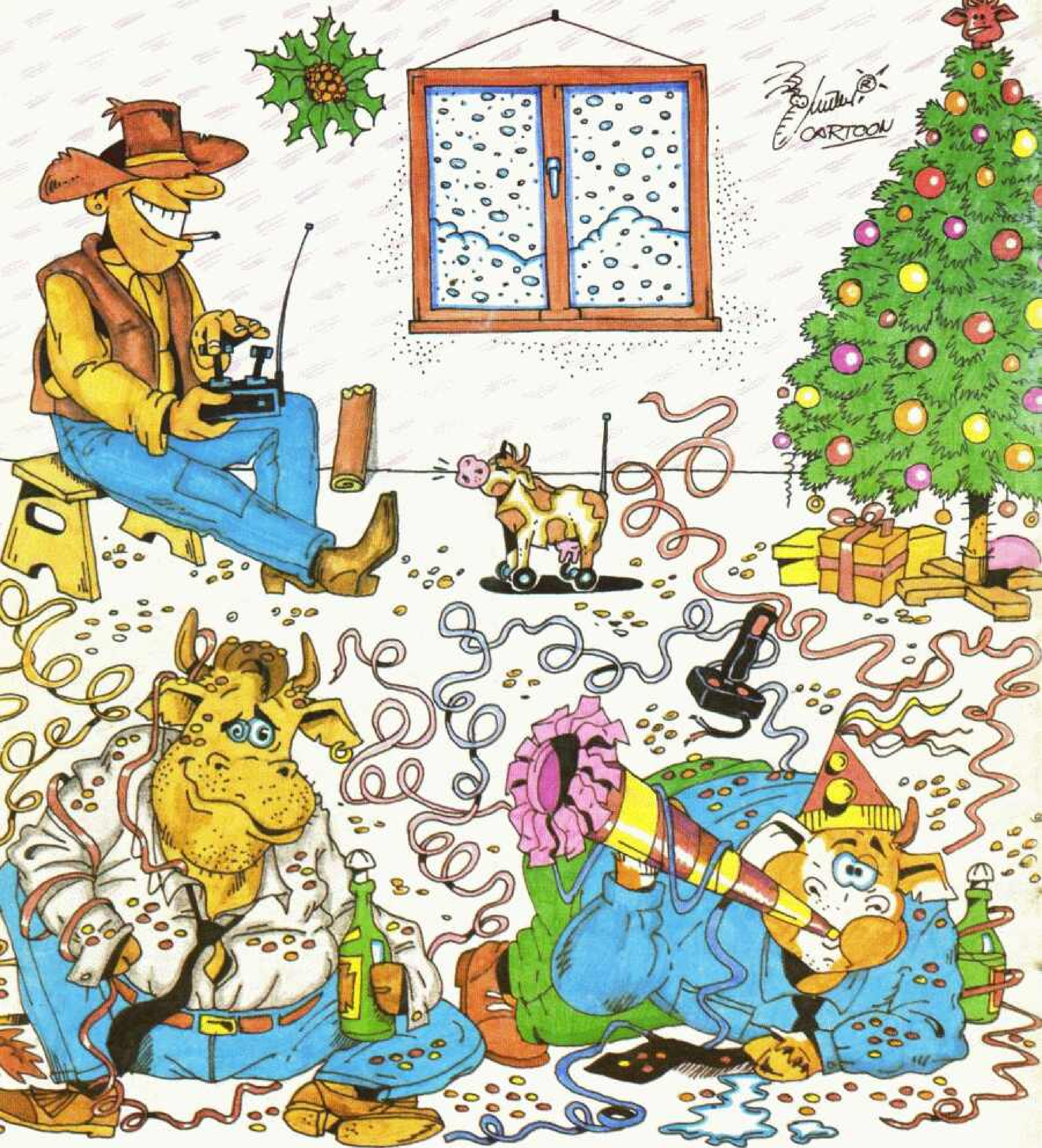
után kérlek mondd meg becses névrokonomnak, hogy büszke vagyok rá! (Tudod, mi Balogh Zsoltok mindig is intelligenciánkról voltunk híresek és szerénységünkről.) Szép gesztus volt tőle, hogy konkurrálás helyett kompromisszumot ajánlott. (**Aha. Akkor, amikor még meg sem jelent, de CoV-ból már 7 kinn volt a placon... — CoVboy**) Én speciel megveszem mind a két lapot. Tényleg, mi lenne ha ti is betennétek a fényképeiteket mondjuk a 10. CoV elejére, mint az 576 Kbyte-osok. Eddig csak KIS GETTO "művész úr" rajzairól ismerhettünk meg Titeket, ami nem volt túl bizalomgerjesztő látvány. Vagy talán féltek, hogy a fotó még annyira sem lenne bizalomgerjesztő?! (**Meglehet. Szerinted attól jobb lenne a CoV, ha mondjuk az én mosolygó képem bámulna rád az első oldalról? Szerintem nem. Azonkívül akkor megint megírnád, hogy ilyen grafikát még a PRIMO is megirigyelhetne, meg hogy a gyártó legrosszabb húzása vagyok — CoVboy**) A sziluettedet már láttam a levelezési rovaton. Gyönyörűűűűűű! Csak Charles Bronson meg ne lássa, mert csekély 2 másodperc leforgása alatt a sárga szín összes árnyalatát produkálná az irigység nevű betegségtől. Ja! Üdvözlöm a díszes társaságot: Holsten elvtársat, Egger urat és Schwechater bajtársat. Én csak hírből ismerem őket, de gondolom te közeli (a legelő legközelebbi!) ismeretségben állsz velük, szinte "bensőséges" a viszony köztetek. Na, lassan befejezem, mert "The time is money!", ahogy a német mondja! (...) Bocs a sok gépelési hibáért, de legalább 300 éve gépeltem utoljára! Szerinted túl nagy kérés lenne a részemről ha azt írnám, hogy a CoV hasábjain és levélben is válaszolj?!??? (**Nem. Ez megoldható — CoVboy**) BALOGH ZSOLT (becsületes nevén: ZSOCA), Ózd

CoVboy: Hm, hát igazán nagyszerű egy levél ez — csak nem tudom, hogy most mihez kezdjek veled? Az odáig rendben van, hogy nem tetszik a címlap — ez már megszokott, csak most nem Kodreán van műsoron, hanem Kis Getto. Ha te esetleg jobbat rajzolsz (ingyen), akkor szívesen felcserélem veled Kis Gettot. Várom a pályamunkádat — addig viszont lehet csendben maradni. Elismerem, hogy a Neuromancer-leírás teljesen bukás volt — lehetett volna inkább helyette X-OUT. Dicséretes, hogy ilyen fantasztikusan jól ismered a többes számot angolul — én meg szégyellem magam, hogy a tartalomjegyzékben olyan program szerepelt, amiről az újságban nem is volt szó. Mégis, hogy sikerült végül is megtalálnod?! Vigasztalásul azért felhívom a figyelmedet arra, hogy a CoV 9-ben abból a háromszázegynéhányezer karakterből azért eltaláltunk néhányat, például több helyen is 'A' betű van ott, ahol 'A' betűnek kell lennie... (Ha már itt tartunk, akkor én is mondhattam volna, hogy fogalmam sincs, miféle "Cov"-ról beszélsz, én csak CoV-os témában vagyok illetékes). Természetesen nem teszünk fotót magunkról sehova, mert nem szenvedünk feltűnési viszketegségben (vagy vedd úgy, hogy a hátoldalon mi vagyunk láthatók). Ha pedig büszke vagy a druszádra, akkor azt ne velem üzentesd meg, hanem írd meg neki. Kellemes karácsonyt neked is!





Azért nem volt ez egy olyan rossz év (mint a következő lesz) — hát akkor jövőre ugyanitt!



Minden kedves Olvasójának Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kíván

1.75+CoVboy